
STAR WARS
LA
ANTIGUA REPUBLICA
ENCICLOPEDIA
LA GUIA DEFINITIVA DEL EPICO CONFLICTO


Star Wars: The Old Republic
BioWare Austin
LucasArts



ENCICLOPEDIA

LA GUIA DEFINITIVA DEL ÉPICO CONFLICTO





ENCICLOPEDIA

LA GUIA DEFINITIVA DEL ÉPICO CONFLICTO



Escrito por Ian Ryan, Charles Boyd, Hall Hood, Joanna Berry; Zach Bush, y James B Jones.

NOTA DEL AUTOR

LUZ VERSUS OSCURIDAD. BIEN CONTRA EL MAL. JEDI VERSUS SITH. ESTAS SON LAS HISTORIAS QUE SE PEGAN CON NOSOTROS.

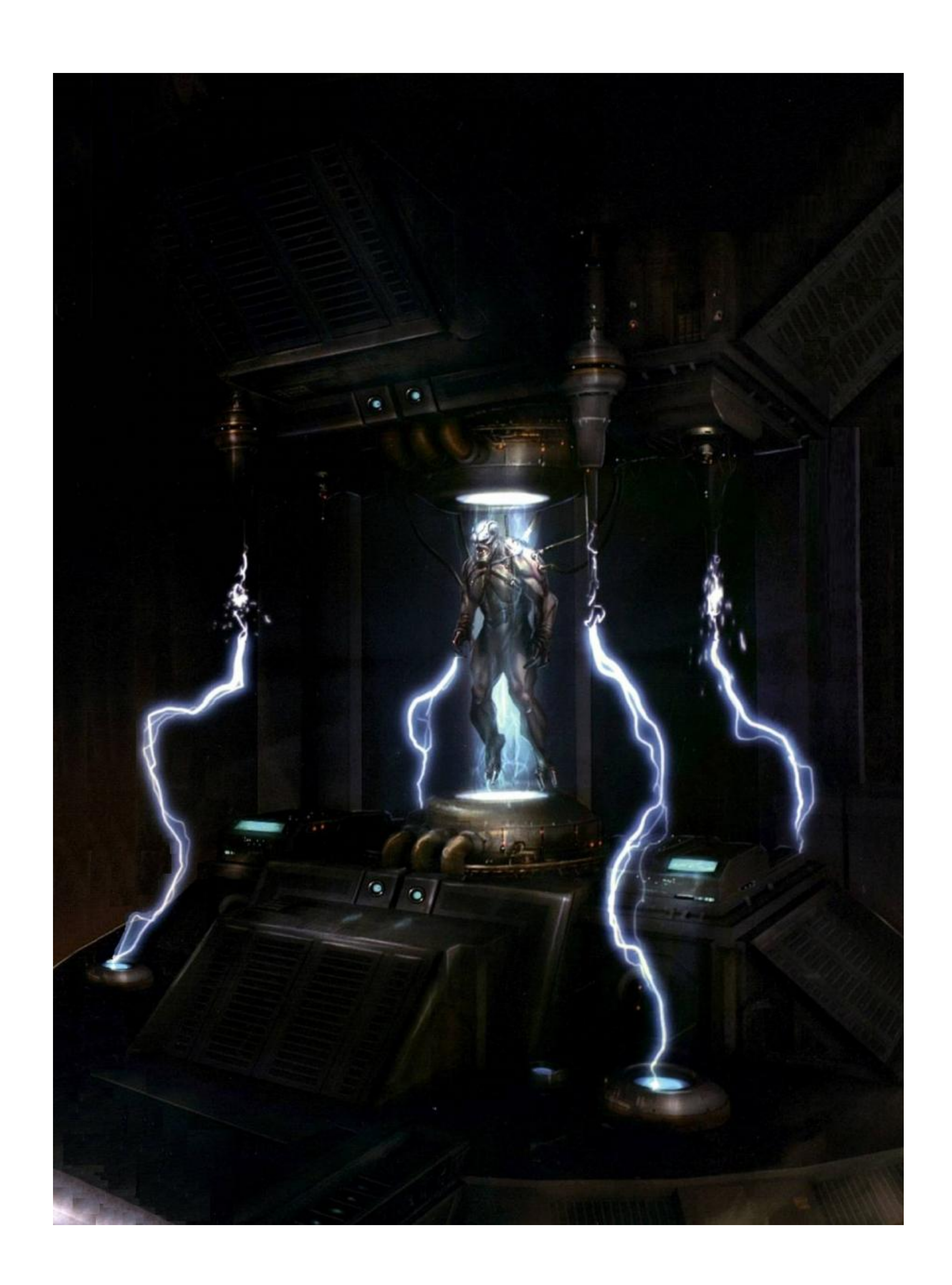
Cuando yo era un niño, Star Wars estaba en un bucle continuo. Grité solicitudes excitado por el que tuviera a Jabba o por el que tiene las puntiagudas cabezas "(traducción: los Moradores de las Arenas). Al igual que muchos fans de Star Wars, coleccione los juguetes, me disfrace como mi Jedi favorito, devore las novelas, y por supuesto jugué los videojuegos. Haría cualquier cosa por embarcarse en mis propias aventuras en un mundo donde un chico de granja podía blandir un sable de luz y triunfar sobre las fuerzas últimas de la oscuridad de la galaxia.

Décadas más tarde, acepte sin pensalo la oportunidad de escribir para el universo que me cautivó desde el primer momento en que vi las palabras "Hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana..." Pero yo soy uno de los millones de admiradores. Y por suerte para todos nosotros, dos poderes se unieron hace casi 10 años para llevar las historias poderosas de Star Wars al mundo de los videojuegos.

Uno de los poderes fue BioWare, un estudio de juegos Canadiense exitoso conocido por elaborar videojuegos de rol de imitación históricos. El otro era LucasArts, la división de juegos de Lucasfilm, el dueño de los derechos de Star Wars. Juntos, lanzaron el juego de rol de Star Wars: Caballeros de la Antigua República en el 2003. Ocurriendo miles de años antes de las películas, este juego se basó en los temas y ajustes creados por George Lucas para contar una nueva historia en el universo de Star Wars. El talento de BioWare para crear historias emocionantes, personajes memorables, y las opciones con consecuencias reales complementaron perfectamente la batalla de la luz contra la oscuridad que impregna Star Wars. Caballeros de la Antigua República fue un éxito, bien recibido por los críticos y aficionados por igual. Pero después que la historia terminó, los fans querían más.

En 2006, tres años después de la liberación de Caballeros de la Antigua República, BioWare regresó al universo de Star Wars. Pero esta vez, la visión del estudio era más ambiciosa que nunca. En lugar de crear una secuela solitaria, ellos forjaron un juego masivo con suficiente contenido para llenar más de 10 secuelas. Ellos no lo dijeron, pero contaría con ocho historias principales con personajes de ambos lados de la guerra. Estas historias podían abarcar una galaxia entera, llena de miles de personajes y cientos de aventuras heroicas. Donde Caballeros de la Antigua República fue una experiencia para un solo jugador, millones de jugadores llenarían el nuevo universo de BioWare. Este juego fue Star Wars: La Antigua República.

El viaje para crear el juego duró más de cinco años. Algunos de los diseñadores más talentosos, creativos y dedicados en la industria trabajaron para construir un juego masivo épico que combina la grandeza de Star Wars con la narración de BioWare. Los escritores crearon historias expansivas, que abarcan la galaxia alrededor de ocho personajes con los cuales jugar, cada uno contiene una fantasía icónica del universo de Star Wars, desde el contrabandista Han Solo al guerrero Sith Darth Vader. Se crearon miles de personajes, cada uno como parte del tapiz dentro de la historia de la Antigua República. Como casi cada papel debía ser interpretado por un artista de la voz en off, los equipos de audio de LucasArts y BioWare se basaron en un talentoso grupo de actores de voz globales para realizar los papeles y en el proceso establecer un récord mundial Guinness como el más grande entretenimiento de voz sobre el proyecto de la historia.



Para traer más de la Antigua Republica a la vida, los diseñadores entretejieron los guiones, la elección y compleja rama de diálogos. Los diseñadores cinematográficos trabajaron miles de escenas, capturando el drama y la acción emocionante de las películas de Star Wars. Los artistas conceptualizaron y trabajaron docenas de planetas, lugares, barcos, armas y un sinnúmero de otros elementos que aparecen en el juego.

Y ninguno podría jugar la Antigua Republica sin los programadores, ingenieros, diseñadores técnicos, y los muchos equipos de trabajo que construyeron las bases para un juego que pudiera apoyar a millones de jugadores. Cuando La Antigua República se lanzó en diciembre del 2011, los fans de Star Wars, una vez más viajaron a su galaxia favorita y se embarcaron en la primera de muchas aventuras en su nueva saga heroica.

Esta enciclopedia se expande de la galaxia ya masiva que es Star Wars: La Antigua República. Escrito completamente del universo, este libro revela secretos únicos que solo se insinúan en el juego, divulga los rasgos y las historias de los personajes principales nunca antes visto, y detalla las aventuras e historias dramáticas de alto vuelo que llevan a su fin durante el conflicto entre la República y el Imperio.

¿Quieres saber más sobre la Gran Maestra Jedi Satele Shan? ¿Estás buscando los secretos de la base de operaciones del Emperador Sith? Las respuestas están en su interior.

Más allá del periodo de tiempo inmediato, la enciclopedia se clava en el pasado para retratar las batallas históricas y los enfrentamientos culminantes que dieron forma a la galaxia antes de los acontecimientos de La Antigua República.

Desde los albores de la Orden Jedi al derrumbe del Tratado de Coruscant, este libro une el juego con la mayor herencia de Star Wars y revela cómo las rivalidades antiguas y las derrotas amargas siguen influyendo en la actual guerra galáctica. Y porque la historia da forma al futuro, el destino final de la República y como héroes Imperiales puede estar ocultos en estas mismas páginas.

Pero por encima de todo, esta enciclopedia fue escrita como un compañero visual para el vasto y complejo mundo de Star Wars: La Antigua República. Viva las aventuras heroicas, experimente la guerra galáctica entre las fuerzas de la luz y la oscuridad, y explore una galaxia muy, muy lejana...

IAN RYAN

SPOILER CALIENTE

Star Wars: La Antigua República es un juego de historias épicas, grandes aventuras y personajes coloridos. Siempre que sea posible, hemos evitado "spoilers" para dar a todos la oportunidad de experimentar esta galaxia rica y emocionante, con una mente fresca, sin mentiras del tintero: creando un libro que es una autoridad completa y expansiva de Star Wars: La Antigua República, esta enciclopedia de vez en cuando describe ciertos detalles y revelaciones que regalan momentos dramáticos clave.

Los resúmenes de las ocho clases de historias (en las páginas 55 a 58, 106 a 109, 114-116,158-161, 209-212,216-219,254-256 y 276-278) son particularmente reveladoras, sin embargo, la alternativa sería excluirlas por completo un sacrificio que no quisimos hacer.

NOTA DE FECHAS

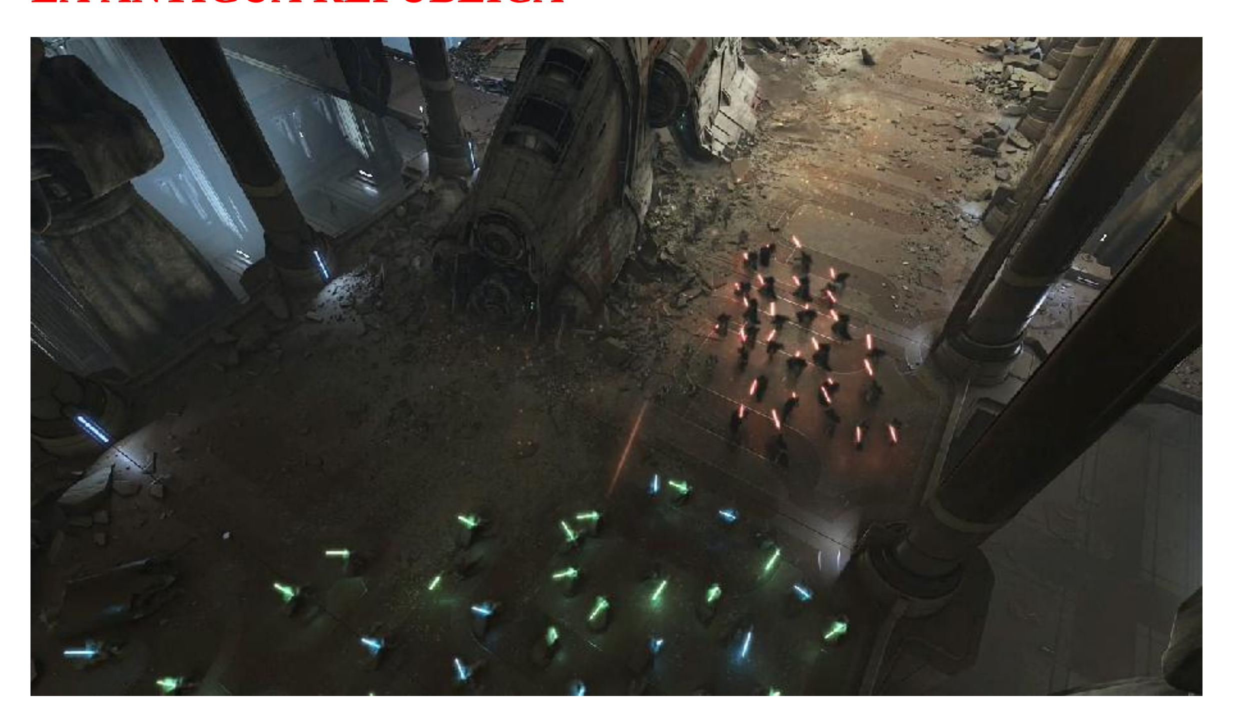
Las fechas descritas en esta enciclopedia a menudo se enmarcan en el número de años que ocurrieron en el pasado. Cuando las fechas históricas exactas se requieren, usamos la convención estándar de, "ABY" o "Antes de la Batalla de Yavin" como el punto cero. Aunque esta convención de fecha hace referencia a una batalla que ocurrió miles de años después de Star Wars: La Antigua República, la usamos para evitar la confusión con la mayor historia galáctica. Como referencia, los eventos de Star Wars: La Antigua Republica comienzan en el 3.640 ABY.

CÓMO USAR ESTE LIBRO

El libro está dividido en facciones, con cada una de las ocho clases de jugadores que se encuentran dentro de su respectiva facción: La República (Tropas de la República), La Orden Jedi (Caballeros Jedi y Cónsul Jedi), El Imperio Sith (Agentes Imperiales), los Sith (Guerreros Sith e Inquisidores Sith), Mandalorianos, el Inframundo (Cazarrecompensas y Contrabandista), y el Cártel Hutt. Estas secciones de facciones son seguidas por secciones completas sobre Especies y Planetas.

INTRODUCCIÓN

LA ANTIGUA REPUBLICA



LA REPÚBLICA

Fundada en la libertad y la democracia, la REPÚBLICA GALÁCTICA ha gobernado la galaxia durante más de 22.000 años.

El número de miembros de la República haciende a miles de millones. Mundos pacíficos y variadas especies acuden de toda la galaxia en busca de protección y prestar su apoyo a la República. Durante su larga historia, la República ha sido defendida por la valiente ORDEN JEDI.

Guardianes de la paz y la justicia, los Jedi manejan sables de luz y el LADO LUMINOSO de la FUERZA, un poder misterioso que une toda la vida en la galaxia.

Por primera vez en la historia, la República es amenazada por un nuevo poder galáctico oscuro...



EL IMPERIO SITH

Forjado por la venganza y el odio, el IMPERIO SITH se opone a todo lo que la República lucha por defender.

El poderío Imperial es un modelo de eficiencia severo. Los seres humanos dominan las filas del Imperio y forman la columna vertebral de su impresionante milicia en servicio obligatorio. Las especies exóticas son conquistadas y esclavizadas para alimentar la máquina de guerra del Imperio.

La imponente y poderosa, elite de comandos del miedo SITH reciben reverencia de los ciudadanos del Imperio. Al igual que sus ancestros Jedi exiliados, los Sith hacen la guerra con sables de luz y el LADO OSCURO de la FUERZA destructiva.

Todos los miembros del Imperio se inclinan ante su gobernante soberano el EMPERADOR SITH. Enigmático y sumamente poderoso, el Emperador dirige su dominio desde las sombras y manipula la galaxia para llevar a cabo su voluntad.

Cuando una guerra fallida contra la República dejó el Imperio destrozado y hambriento de venganza, el Emperador recuperó el remanente Sith y se retiró.

Pasaron los siglos como el Imperio y su Emperador aparentemente inmortal acumulo poder increíble, preparándose para el día cuando este reclamaría su venganza contra la República...

LA GALAXIA EN GUERRA

Con furia repentina y eficiencia sorprendente, el Imperio Sith salió del hiperespacio y desató un ataque catastrófico contra la República. El enemigo que la República asumió extinto había regresado para destruirlos. La GRAN GUERRA había comenzado.



La República sufrió fuertes pérdidas ya que la estrategia del genio del Emperador Sith trajo la galaxia de rodillas. Pero mientras los políticos discutían, los héroes de la República como el Caballero Jedi SATELE SHAN surgieron del campo de batalla y forzaron unas tablas.

Los años se volvieron décadas mientras la guerra continuaba. Cuando el Imperio sugirió la paz, la desesperada y aliviada República se cegó al engaño final del Emperador Sith.

Mientras el Imperio y la República se reunieron en Alderaan para negociar la paz, el Lord Sith DARTH MALGUS lideró un asalto sorpresa en el mundo capital de la República, Coruscant. El ataque fue un éxito devastador.

Cojeando por el SAQUEO DE CORUSCANT y la pérdida del Templo Jedi, la República no tuvo más remedio que aceptar las demandas severas del Imperio en el TRATADO DE CORUSCANT. Como ambos lados ordenaron un alto al fuego, la gran guerra finalmente terminó...

TREGUA INQUIETA

Una paz tensa ahora agarra la galaxia.

El Imperio consolida su poder en su mundo capital de Dromund Kaas. Los Sith florecen después de reclamar su mundo hogar de Korriban.

La República reconstruye su mundo capital de Coruscant. Culpado por la victoria de los Sith, los Jedi se restablecen en Tython antiguo mundo natal de la Orden Jedi.

Las escaramuzas fronterizas hacen erupción mientras el Imperio pretende incitar a la República en una guerra abierta. La INTELIGENCIA IMPERIAL y el SERVICIO DE INFORMACIÓN ESTRATÉGICO de la República libran batallas encubiertas para influir en el equilibrio de poder.

La paz se desmorona lentamente a medida que la República y el Imperio marchan lentamente e inevitablemente hacia otra guerra galáctica...

CRONOLOGÍA: 30,000-6,900 ABY
(Antes de la Batalla de Yavin)

La República se levanta de las cadenas de la esclavitud, forma una alianza duradera con los Jedi, y crece hasta convertirse en la principal potencia galáctica.

30,000-25,000 ABY
REINADO DEL IMPERIO INFINITO

Un principal poder galáctico es forjado por los Rakata, una especie cruel y científicamente avanzada quienes conducen su maquinaria con un poder conocido como la Fuerza. El Imperio Infinito Rakata maneja su tecnología suprema para esclavizar y conquistar mundos a través de la galaxia. El gobierno devastador Rakata termina cuando una plaga asola su población, provocando una rebelión masiva y violenta de esclavos contra el Imperio debilitado.

25,783 ABY
AMANECER DEL JEDI

Eruditos y filósofos son reunidos en el planeta Tython, llegando a ser sabios Je'daii, gracias al estudio de las formas de la Fuerza equilibrada. Los conflictos temibles conocidos como las Guerras de la Fuerza hacen erupción entre los Je'daii, causando un enorme cataclismo de la Fuerza que devasta el planeta. De las cenizas de la Guerra de la Fuerza, los sobrevivientes forman la Orden Jedi. Los Jedi abandonan Tython, y florecen en el mundo lejano de Ossus.

25,100 ABY
FUNDACIÓN DE LA REPÚBLICA

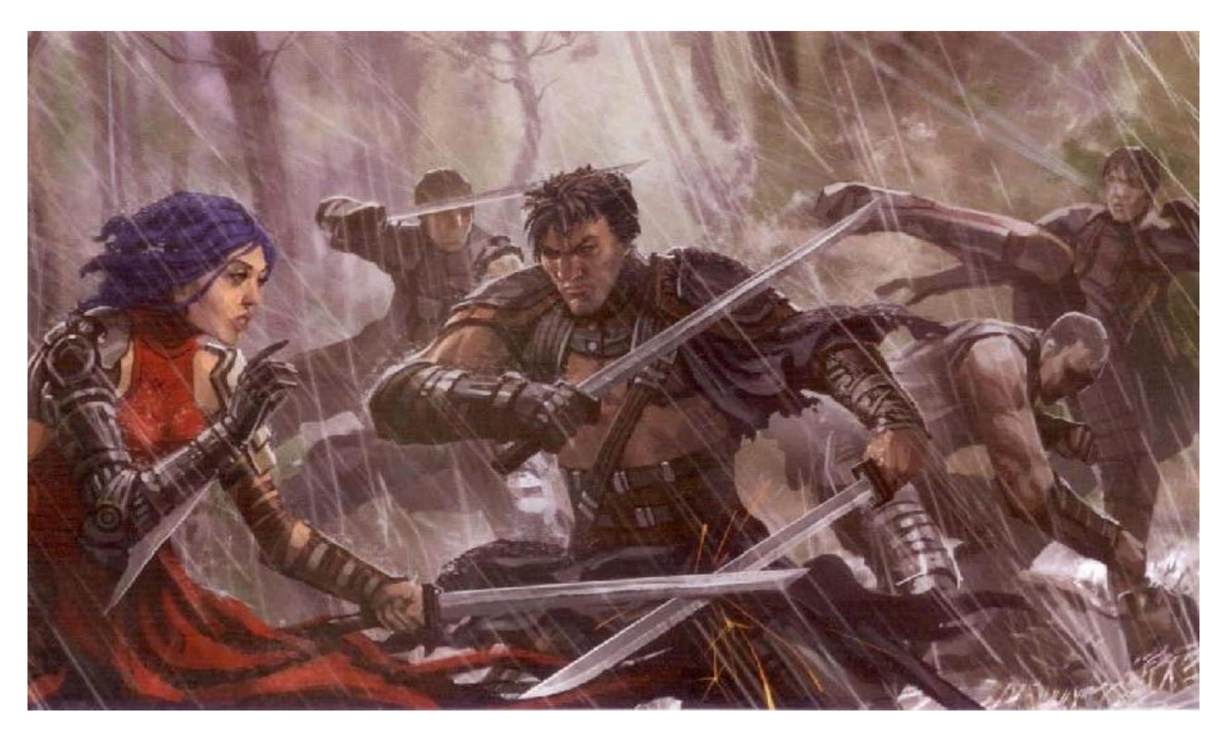
Devastada por milenios de esclavitud por parte del Imperio Infinito, los Mundos del Núcleo se reconstruyen y se unen para formar la República. La Constitución Galáctica es firmada en el planeta de Coruscant para poner oficialmente las bases de la democracia de la República. La tecnología del hiperimpulsor, de ingeniería inversa de los ex-jefes supremos Rakata de la República, permite a los exploradores explorar la galaxia y rápidamente se expanden las fronteras de la República. Los Jedi encuentran al gobierno y prometen su apoyo como los defensores de la República.

20,000-17,000 ABY
GRAN PERIODO DE MANIFIESTO

La paz y la prosperidad adornan la República, mientras esta crece y se traza la Región de Expansión. Pero 3.000 años de buena suerte cesan cuando la lucha interna hace erupción dentro de las fronteras de la República. Como el planeta Alsakan desafía a Coruscant por el derecho a ser la capital de la galaxia, los conflictos Alsakanos oficialmente terminan pacíficamente dentro del Gran Período de Manifiesto.

7,000 ABY
CIEN AÑOS DE OSCURIDAD

La Orden Jedi se divide en pedazos cuando miembros de sus filas comienzan a practicar el lado oscuro de la Fuerza. Estos Jedi usan sus poderes oscuros para torcer la vida misma y crear mutaciones horribles. Exiliados por su arte abominable, los Jedi Oscuro crean un ejército monstruoso para asaltar la Orden Jedi. Este ataque da inicio a los Cien Años de Oscuridad, un conflicto implacable que termina con el exilio los supervivientes Jedi Oscuros.



6,900 ABY
ASCENSO DE LOS SITH

Los Jedi exiliados quienes sobrevivieron a los Cien Años de Oscuridad descubren el mundo de Korriban y sus antiguos habitantes: los Sith. Potentes, sensible a la Fuerza, y maleables, los Sith adoran a los Jedi Oscuro y los sirven como esclavos complacientes. Los exiliados Jedi forjar una nueva civilización Sith y comienzan a cruzarse con la especie de más potencial, sembrando las semillas del Imperio Sith.

CRONOLOGÍA: 5,113-3,960 ABY

Temible, orgulloso, y hambriento de conquista, el Imperio Sith asciende al poder y desafía a la República en la primera de las muchas guerras galácticas.

5,113 ABY
NACIMIENTO DEL EMPERADOR

El niño que vendrá a ser conocido como el Emperador Sith nace. De ojos negros, despiadado, sin corazón, y supremamente fuerte en el lado oscuro de la Fuerza, el niño se hace con el control de su planeta natal a la edad de 13 y gana el título de Señor Vitalicio. Acumula un ejército de seguidores Sith y da la espalda a la política Imperial para perfeccionar sus habilidades en el lado oscuro.

5,000 ABY
GRAN GUERRA HIPERESPACIAL

La primera guerra se enciende entre el Imperio Sith y la República Galáctica cuando exploradores hiperespaciales involuntarios conducen a los Sith vengativos a la República que exilió a sus antepasados. Bajo el liderazgo del Señor Oscuro Naga Sadow, el Imperio lanza un ataque al espacio de la República. El conflicto se libra a través de mundos enteros y amenaza con consumir Coruscant, pero la defensa fuerte, y el engaño dentro de las filas Sith, los obliga a retirarse. La

República los persigue, ganando la guerra, e intenta diezmar todos los remanentes del Imperio Sith, pero varios sobrevivientes escapan.



4,999 ABY
EL ASCENSO DEL EMPERADOR SITH

El Señor Vitalicio toma el control del Imperio Sith, ahora en ruinas después de la Gran Guerra Hiperespacial. El ejecuta el Consejo Sith y consume la fuerza de vida de miles de Señores Sith en un ritual aterrador para extender su vida e inmensamente aumenta su capacidad como practicante de la Fuerza. El Señor Vitalicio se declara Emperador de los Sith. Bajo su gobierno soberano, el Imperio se retira en el espacio profundo para reconstruir su fuerza y prepararse para la venganza.

4,980 ABY
LOS SITH SE RETIRAN A DROMUND KAAS

Después de dos décadas que pasaron recorriendo el espacio profundo, el Imperio Sith descubre el mundo selvático olvidado de Dromund Kaas. El Emperador revela su visión de forjar una nueva civilización Imperial unificada por un objetivo de venganza: la completa aniquilación de la República. En previsión de ese día, el Imperio construye su capital en Dromund Kaas, entrena a sus militares en las selvas hostiles, y comienza la construcción de la armada Imperial.

3,976 ABY
LAS GUERRAS MANDALORIANAS

Guerreros temibles, orgullosos, y hambrientos de batalla, los clanes legendarios Mandalorianos se unen bajo Mandalore el Máximo para atacar las franjas del espacio de la República. La aversión de la República por otra guerra violenta permite a la cruzada Mandaloriana rabiar sin control durante una década. Los picaros Jedi liderados por los Caballeros Jedi Revan y Malak desafiar los deseos de la República y la lucha haciendo retroceder la invasión Mandaloriana. Bajo el mando de Revan, estos Jedi en última instancia derrotan a Mandalore el Máximo, desarman a sus Neo-Cruzados, y ganan las Guerras Mandalorianas para la República.

3,960 ABY
CORRUPCIÓN DE REVAN Y MALAK

Los héroes de las Guerras Mandalorianas, los Caballeros Jedi Revan y Malak explorar las Regiones Desconocidas y descubre el Imperio Sith oculto en Dromund Kaas. El Emperador convierte a Revan y Malak al lado oscuro y les ordena recuperar una antigua superarma Rakata, la Forja Estelar. Revan recupera la poderosa Forja Estelar y traiciona al Emperador para crear su propio Imperio Sith.

CRONOLOGÍA: 3,959-3,640 ABY

Debilitada por siglos de guerra, la República apenas sobrevive la devastadora Gran Guerra que se libra contra el vengativo Imperio Sith.

3,959 ABY
GUERRA CIVIL JEDI

Los antiguos Jedi se volvieron Sith, Darth Revan y Darth Malak invaden la República y tratan de conquistar a la gente que alguna vez defendieron. Revan casi derrota a la República, pero es traicionado y dado por muerto por su aliado, Darth Malak. La Orden Jedi rescata a Revan y reprograma su mente para hacerle creer que en realidad sirve a la República. Revan más tarde descubre de nuevo su pasado oscuro, abate a Darth Malak y destruye la superarma de la Forja Estelar para poner fin a la larga y ruinosa Guerra Civil Jedi.

3,955 ABY
TRIUNVIRATO SITH

La muerte de Darth Malak casi destruye su Imperio, hasta que el Triunvirato Sith se levanta para restaurar el orden. Sin darse cuenta que el Imperio Sith cobra fuerza en Dromund Kaas, Darth Sion, Darth Nihilus, y Darth Traya comienzan una campaña brutal que casi borra la Orden Jedi. Los Jedi son salvados de la extinción cuando la Jedi exiliada llamada Meetra Surik se levanta desde la oscuridad para destruir el Triunvirato Sith y prepara el camino para la recuperación de la República.

3,950 ABY
REVAN BUSCA AL EMPERADOR

Asediado por las visiones del Emperador que una vez lo corrompió, Revan parte a los restos del Imperio Sith oculto. Su búsqueda termina en desastre cuando el Sith Revan es capturado y encarcelado en Dromund Kaas.

El escapa del cautiverio gracias a una misión de rescate audaz organizada por la Jedi exiliada Meetra Surik y el Lord Sith Plaga, que ha vuelto contra el Emperador. Revan y Plaga intentan matar al Emperador, pero el poder del gobernante les abruma. Plaga traiciona a Revan y es recompensado con el título de la Ira del Emperador. Revan es encarcelado, en un calvario que dura siglos.

3.681 ABY
LA GRAN GUERRA

El Imperio Sith regresa de exilio para lanzar una guerra devastadora y amarga contra la República. El genio astuto del Emperador orquesta el ataque sorpresa, incitando el terror y la desesperación en la República mientras las flotas Imperiales dominan las batallas, viejos aliados se une con el

Imperio y los políticos de la Republica infunden pánico y se vuelven unos contra otros. La esperanza finalmente regresa a la República cuando la Batalla de Bothawui termina en unas tablas.

La esperanza del Imperio por una victoria rápida y decisiva desciende en tres décadas de guerra violenta. En un movimiento sorpresa, el Imperio ofrece una posibilidad de negociar una tregua.

Pero a medida que la atención de la galaxia se vuelve hacia las negociaciones de paz en Alderaan, el Imperio lanza un asalto sorpresa en el mundo capital de la República, Coruscant. El Saqueo de Coruscant deja la capital de la República en ruinas y da al Imperio el impulso que necesita para exigir las condiciones de paz.



3,653-3,640 ABY
PAZ

El Tratado de Coruscant da por terminada la Gran Guerra con la victoria de los Sith y una tregua inquieta. Las relaciones tensas sustituyen la guerra abierta mientras la República se ve obligada a cesar el fuego y a retirarse de los campos de batalla a través de la galaxia. El Imperio Sith absorbe los mundos abandonados y consolida su poder. La República se reconstruye y la Orden Jedi se traslada a su antiguo planeta natal de Tython. Las escaramuzas fronterizas y los conflictos internos hacen erupción, erosionando la paz en un tenso punto muerto que dura más de una década.

3,640 ABY
RETORNO A LA GUERRA

La paz no debe durar entre la República y el Imperio. Los años de tensión y hostilidad velada finalmente explotan abiertamente, en una guerra a gran escala. Las acciones de ambos lados provocan la guerra, poniendo en marcha un conflicto masivo y devastador que amenaza con consumir toda la galaxia.

LA REPÚBLICA



FUNDACIÓN DE LA CIVILIZACIÓN

La libertad, la justicia y la democracia son los ideales de fundación de la República nacida a partir de siglos de brutal esclavitud por una especie de guerreros antiguos.

ANTES QUE LA REPÚBLICA FUERA FUNDADA, su gente fue esclavizada durante siglos por una cruel especie guerrera conocida como los Rakata. Sólo después de una serie de levantamientos de esclavos fue el Imperio Infinito Rakata finalmente derrotado y conducido hasta la sumisión. Marcada por los traumas de esclavitud, la gente liberada se quitó sus grilletes y comenzaron a reconstruir su mundo destruido.

La República Galáctica nació de esta historia violenta, destructiva y desgarradora de esclavitud. Los planetas liberados se unieron, exploraron el espacio cercano, y formaron la unión de los Mundos del Núcleo. Los siglos pasaron y la prosperidad regreso, pero la marca punzante dejada por los Rakata nunca se desvaneció. Cuando los Mundos del Núcleo finalmente fundaron la República y su gobierno, ellos establecieron los ideales de libertad, justicia, democracia y paz que protegería a sus miembros y marcaría el comienzo de un nuevo poder galáctico benévolo.

NACIDO DE LA ESCLAVITUD

Milenios antes de la fundación de la República, la galaxia fue gobernada por una especie bélica que manejaba la Fuerza conocida como los Rakata. Su cruel Imperio Infinito manejo una tecnología muy avanzada para conquistar y esclavizar a cientos de planetas a través de la galaxia. Entre estas conquistas fueron los Mundos del Núcleo, un grupo de planetas de humanos dominados como Coruscant y Corellia que un día fundarían la República. Pero primero, estos mundos sufrirían durante siglos bajo el gobierno opresivo Rakata.

La supremacía de los Rakata no debía durar, los conflictos internos formaron las primeras grietas en el Imperio Infinito, pero el golpe de muerte vino de una plaga que mutilo la fuerza de los Rakata, matando a miles de millones de Rakata, y cortaron la conexión de los sobrevivientes con la Fuerza. Sintiendo la debilidad de sus jefes supremos crueles, los seres humanos se levantaron contra los Rakata en violentas revueltas de esclavos. Los mundos esclavizados por último, se liberaron de la subyugación y obligaron a los Rakata a retirarse.



Aunque los Rakata esculpieron una herida profunda en la galaxia que tomaría milenios para curarse, su gobierno sentó las bases de la República Galáctica.

La antigua especie Rakata y su Imperio Infinito gobernaron la galaxia hace más de 25.000 años.

El ALCANCE DE LAS ESTRELLAS

Liberados de las cadenas Rakata, los Mundos del Núcleo comenzaron la reconstrucción. Los seres humanos en el planeta Coruscant construyeron grandes compañías y reforzaron sus defensas, ellos entonces estuvieron preparados para luchar en caso del regreso de los Rakata.

Los seres humanos pronto minaron todos los recursos de Coruscant y miraron la exploración de nuevos planetas para colonizar. Sin embargo, la navegación espacial temprana fue peligrosa e ineficaz. Los "buques Durmientes" transportaron colonos en animación suspendida a planetas distantes, pero los viajes tomaban siglos. Muchos buques durmientes sufrieron fallas catastróficas, el más famoso de los cuales fue el viaje del Amanecer Lokani.

Generaciones de científicos de Coruscant monitorearon la lenta marcha del Amanecer Lokani a través del espacio, hasta que una lluvia de meteoros no detectada desintegró el buque durmiente. Impotente y humillada, la humanidad vio como dos siglos de esperanza fueron reducidos a escombros ardientes.

Los viajes espaciales se revolucionaron más tarde con el desarrollo de los cañones hiperespaciales. Una vez que una red de estos dispositivos fue construida, los buques espaciales pudieron viajar con velocidades más rápidas que la luz entre dos cañones de forma rápida y con relativa seguridad. Estos dispositivos unieron a Coruscant con otros planetas como Corellia, Alderaan, y Duro un mundo poblado por la especie de Duros pacíficos y científicamente más avanzados. Pero aun así, la humanidad no pudo alcanzar el dominio espacial que permitió al Imperio Infinito conquistar cientos de mundos durante su reinado.

Finalmente, hubo un gran avance: un grupo de expertos Corellianos de científicos humanos y Duros tramaron con ingeniería inversa de tecnología del hiperimpulsor antiguo de los Rakata. El nuevo hiperimpulsor permitió a los buques viajar a la velocidad de la luz a través de la galaxia. Casi en una noche, los planetas del Mundo del Núcleo estaban unidos por la misma tecnología que había permitido a los Rakata conquistar y esclavizar unos siglos antes.



Desde el alba de la República, los buques capaces de viajes interestelares han explorado la galaxia y ampliado el dominio de la República a través de las vastas extensiones del espacio.

FUNDACIÓN DE LA REPÚBLICA

Con el advenimiento de los viajes interestelares más seguro, los Mundos del Núcleo fueron de repente unidos juntos. Su herencia común de la esclavitud por el Imperio Infinito Rakata forjó una unión instantánea. Coruscant, Corellia, Alderaan, Duro, y el resto de los Mundos del Núcleo poblados se unieron bajo el ideal común que ninguno de su pueblo volvería jamás ser esclavizado. Y si los Rakata se atrevieran a volver para conquistarlos de nuevo, los Mundos del Núcleo lucharían juntos para defender su libertad.



En el año 25.053 ABY, los Mundos del Núcleo fundaron la República Galáctica en Coruscant. La firma de la Constitución Galáctica se hizo oficial. En este documento formó el Senado, nombrando a un Canciller Supremo para dirigirlo, y estableció los ideales de libertad, justicia y democracia que definirían la República durante milenios venideros.

La torre del Senado aloja el corazón de la política de la República en el mundo capital de Coruscant.

Una entrada clave en la Constitución Galáctica era los Derechos de los Sensibles. Esta cláusula prohibió la esclavitud y declaró que todas las formas de vidas conscientes, sensibles comparten libertades iguales y derechos en la República. El desarrollo de esta cláusula despertó emociones fuertes entre los fundadores, incitando a un Corelliano apasionado a anunciar que prefería morir

antes que sujetar a otros a las crueldades de la esclavitud que habían torturado a sus antepasados, y casi habían borrado su línea de sangre.

Cuando la ceremonia concluyó, la República Galáctica se formó oficialmente. Las aclamaciones de esperanza y amistad hicieron erupción a través de los Mundos del Núcleo. Fundada como una reacción a una historia de esclavitud cruel, la República dio a luz a una nueva era de paz y prosperidad en toda la galaxia.

DEFENSA DE LA GALAXIA

La paz nunca dura. La rápida expansión de la república la enfrentaría con muchos rivales, pero todo sería pálido en comparación con la amenaza planteada por el temible Imperio Sith.

COMO LA REPUBLICA SUBIÓ AL PODER y amplió su dominio, nuevas amenazas aparecieron por toda la galaxia. Los aspirantes subieron a cuestionar el gobierno de la República y conquistar su territorio cada vez más abundante. Para proteger a su gente, la República levantó un ejército y la marina, y formó una alianza con los poderosos Jedi usuarios de la Fuerza que se comprometieron a sí mismos como defensores de la República. Gracias a estos protectores inflexibles, la República resistió guerras a lo largo de su frontera con el Cúmulo Tion e internamente contra el planeta Alsakan. Pero la verdadera fuerza de las defensas de la República seria probada por su último enemigo: el Imperio Sith.



Cazas de la República realizan carreras de bombardeo en el planeta natal de los Sith Korriban, arruinando el Imperio derrotado al olvido después de la Gran Guerra Hiperespacial.

ERA DE EXPANSIÓN

El descubrimiento de la tecnología del hiperimpulsor abrió la galaxia a la República. Ellos trazaron un mapa de veredas hiperespaciales y rutas comerciales masivas para unir los Mundos del Núcleo y expandir sus fronteras. El crecimiento se vio frenado por la cautela del Senado, pero en última

instancia, la expansión masiva de la República no pudo ser detenida. Muchos mundos solicitaron unirse a la República, tanto por los ideales compartidos como por protección.

El crecimiento explosivo de la República se vio impulsado por los exploradores hiperespaciales atrevidos, curiosos, y a veces imprudentes. Estos pilotos trazaron nuevas rutas comerciales, trazando veredas seguras en el hiperespacio, y se aventuraron en las regiones salvajes peligrosas y no domadas del espacio para explorar la galaxia.

Un infame pionero hiperespacial temprano fue Gan Basso, un temerario piloto Duros. Basso vivía para la emoción de misiones peligrosas en el espacio salvaje y siempre fue primero como voluntario para las asignaciones de mapeo más peligrosas de la República. Basso reclamo muchas hazañas a lo largo de su carrera, incluyendo el descubrimiento del planeta Ord Mantell, hasta que un salto precipitado a la velocidad de la luz envió su barco disparado en el sol del sistema Datar.

Los exploradores hiperespaciales heroicos como Gan Basso arriesgaron y sacrificaron sus vidas para ampliar y asegurar el dominio extenso de la República. Pero a medida que más exploradores exploraban la galaxia, las posibilidades crecieron que un día alguien despertaría un gran enemigo y lo llevaría de regreso al corazón de la República.

PROTECTORES JEDI

A medida que la República se expandió, sus exploradores rápidamente descubrieron la Orden Jedi en el mundo de Ossus. Los filósofos y guerreros, Jedi asombraron a los exploradores manejando la Fuerza, un poder misterioso, que los Jedi describieron como una energía omnipresente que une toda la vida en la galaxia. Los Jedi forjaron una alianza con el nuevo gobierno galáctico y prometieron su apoyo como defensores de la República, una relación que prosperaría y daría forma a ambos grupos durante milenios venideros. Sirviendo como fuerzas de paz, diplomáticos y guardianes de la libertad y la justicia, los Jedi se convirtieron en un símbolo de poder benevolente no poderoso de la República.

LEVANTAMIENTO DE UN EJÉRCITO

La República creciente necesitaba una fuerza militar fuerte para defender sus fronteras. Los soldados de cada mundo de la República se unieron a las filas de un ejército recién formado, mientras que pilotos se unieron a la flota de barcos que formaban la marina de la República. Ambas fuerzas crecieron rápidamente para satisfacer las increíbles demandas de defender simultáneamente la masiva República mientras mantenía el orden dentro de sus fronteras. La Flota de la República patrullaba las rutas comerciales y custodiaba mundos vitales. Los soldados mantuvieron puestos de avanzada en toda la galaxia y permanecieron en un estado constante de preparación. Gracias al espectacular aumento del poder de la República, tanto su ejército como la marina pronto serían llamados a defenderla.

PROBADO POR LA GUERRA

El dominio de la República encontró su primer aspirante principal con la Guerra Tionesa. La lucha estalló cuando la expansión de la República entró en el Cúmulo Tion, una vez una gran civilización en el borde exterior de la galaxia. Al disminuir su poder, los Tioneses fueron llevados por la desesperación y el orgullo a entrar en guerra con la República en un conflicto de un siglo. Las armadas en guerra dominaron la Ruta Comercial Perlemiana y las bombas destrozaron la capital de la República de Coruscant. La guerra terminó cuando los agentes de la República incitaron las

hostilidades entre los Tioneses y su viejo rival, la especie Hutt dominante que había gobernado una vez el Cúmulo Tion. Con la victoria en la Guerra Tionesa, la República se mostró capaz de luchar por los ideales que esta procuro defender.

No todas las amenazas eran externas. El crecimiento de la República aumentó la posibilidad de levantamientos y revueltas secesionistas dentro de sus fronteras. Tal fue el caso con los conflictos de Alsakan, una serie de batallas provocadas cuando el planeta Alsakan luchó contra Coruscant por el derecho a ser llamado la capital de la República. Coruscant ganó la primera de estas batallas, pero los conflictos Alsakan, y muchas más guerras por disturbios, seguirían haciendo erupción durante miles de años por venir.

EL IMPERIO SITH

EL mayor enemigo de la República se levantó de las cenizas de un cisma que dividió la Orden Jedi. Cuando un grupo de Jedi comenzó a practicar el lado oscuro de la Fuerza, ellos fueron exiliados y conducidos a través de la galaxia. Estos exiliados Jedi Oscuros descubrieron un planeta rojo que abundaba de una especie feroz y violenta llamados Sith. Los Jedi y los Sith se cruzaron durante siglos y acumularon una fuerza increíble, forjando así el Imperio Sith.

LA GRAN GUERRA HIPERESPACIAL

La República disfruto de paz y prosperidad durante milenios. Mientras tanto, el Imperio Sith creció en fuerza y comenzó a dividirse en luchas internas por el poder. Sin embargo, cuando los Sith aislados fueron descubiertos por un par involuntario de exploradores hiperespaciales, dieron al Imperio que se fracturaba un nuevo objetivo: ellos se unieron para invadir y conquistar la República.

El Imperio Sith salió del hiperespacio y lanzó un ataque sorpresa devastador contra la República desprevenida. Su asalto comenzó la Gran Guerra Hiperespacial. Como los Jedi tambalearon ante el ataque aplastante y repentino, el astuto Lord Sith Naga Sadow condujo la invasión Imperial y trajo la República de rodillas.



Los enfrentamientos marcharon al mismo peldaño del Senado en Coruscant, pero la fuerte defensa de la República y el engaño en las filas del Imperio Sith rasgaron la ofensiva aparte. Naga Sadow huyó al mundo hogar de los Sith Korriban, donde la República finalmente derroto el Imperio para ganar la guerra.

La flota del Imperio Sith lanza un asalto devastador en el mundo capital de la República de Coruscant durante la Gran Guerra Hiperespacial.

PURGA DEL SITH

La República sobresaltada por su casi destrucción a manos del Imperio Sith. Afectada por el miedo y la desesperación, la República y sus guardianes Jedi resolvieron purgar cada rastro de la corrupción Sith de la galaxia. A las órdenes del Canciller Supremo Pultimo, los centros de poder

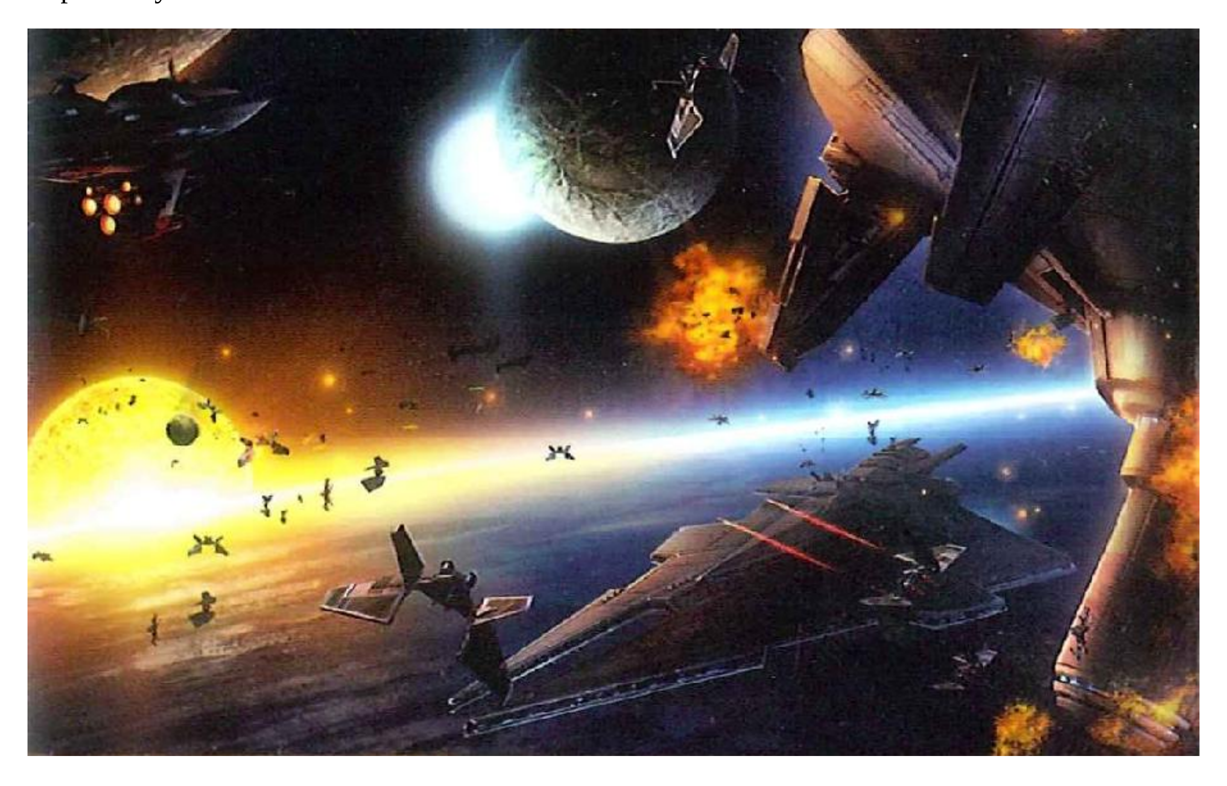
Sith fueron borrados, los artefactos y las enseñanzas oscuras fueron destruidos, y los templos gloriosos en Korriban fueron sepultados en escombros. Con su legado en ruinas y ningún líder claro, el Imperio Sith ya no era más. O eso pensó entonces la República.

LA GRAN GUERRA

El caos y la violencia hicieron erupción cuando el Imperio Sith regresó de su escondite para emprender una guerra de venganza contra la República por el control de la galaxia.

EL JEDI ASUMIÓ QUE LOS SITH FUERON EXTINGUIDOS después de purgarlos de la galaxia en la conclusión de la Gran Guerra Hiperespacial. Pero los Jedi estaban equivocados.

Mientras la República se defendía contra nuevas amenazas, el Imperio Sith consolidó su poder en el remoto mundo de Dromund Kaas. Durante más de mil años, las fuerzas Imperiales acumularon una fuerza considerable y levantaron un ejército poderoso bajo el gobierno supremo de su nuevo Emperador Sith. Una civilización entera engendrada para la guerra soñaba con un día glorioso de marchar a la batalla contra la República. Finalmente, ese día llegó. Con las fuerzas Imperiales cebados para golpear, el Emperador Sith puso en marcha un plan maestro que devastaría la República y daría inicio a la Gran Guerra.



El salario de la flota Imperial fue una batalla espacial temible contra los buques de la Republica por el control de la Galaxia.

REGRESO DEL IMPERIO SITH

El Imperio Sith anunció su regreso vengativo con un asalto sorpresa en la región del brazo Tingel. Sin saber que los cruceros de batalla pertenecían a los Sith, la República envió un buque diplomático para resolver la situación pacíficamente. El Imperio Sith destruyó completamente el

buque de la República, al que le permitió sobrevivir el tiempo suficiente para transmitir imágenes de la flota Imperial imponente de regreso a la República.

Con su escalofriante mensaje enviado, el Imperio acato después fuerzas de la República colocadas en el mundo hogar de los Sith Korriban. La República no estaba preparada para el ataque repentino y fue obligada a retirarse de la flota Imperial. Ahora no había ninguna duda en la mente de la República, que el Imperio Sith había regresado para destruirlos.

NOTABLES BATALLAS

BATALLA DE BOTHAWUI

El primer triunfo de la República contra el Imperio vino durante más de 10 años en la guerra cuando esta repelió una invasión Imperial del planeta Bothawui. Amargado y vengativo, el Imperio volvió a Bothawui y aterrizó una fuerza terrestre masiva para conquistar el mundo de la República. El Maestro Jedi Belth Allusis condujo la defensa implacable de la República, que terminó con su sacrificio y el retiro de las fuerzas Imperiales paralizadas. La batalla terminó en un empate, pero la resistencia heroica de la República contra los números Imperiales superiores trajo la esperanza a las fuerzas de la República asediadas por toda la galaxia.



El Maestro Jedi Belth Allusis condujo la defensa de la República en Bothawui contra una marea aplastante de fuerzas imperiales.

BATALLA DE ALDERAAN

Bajo el mando de Darth Malgus, las fuerzas Imperiales bombardearon el mundo sereno de Alderaan, un faro de esperanza para la República. La República emprendió una guerra de guerrillas feroz para mantener el planeta y finalmente triunfo cuando el capitán Jace Malcom lideró la carga del Escuadrón Estrago poniendo una emboscada al Lord Sith Darth Malgus. Con la ayuda heroica de la flota de la República y el Caballero Jedi Satele Shan, el Escuadrón Estrago condujo al ejército Imperial que invadía Alderaan.

Hasta el día de hoy, el rostro de Jace Malcom está grabado con cicatrices ganadas en la batalla de Alderaan. Darth Malgus, sin embargo, sufrió heridas mucho peores. Los traumas que gano a manos de Malcom y Satele Shan obligaron a Malgus a llevar una máscara respiratoria si quería sobrevivir.



Los valles pacíficos de Alderaan son pisoteados por un ejército Imperial invasor masivo.

BATALLA DE HOTH

Una armada de la República se reunió sobre Hoth, preparándose para un ataque audaz contra la capital Imperial de Dromund Kaas. El Imperio preventivamente embosco los buques de la República. Ambas flotas soltaron superarmas de prototipo y barcos uno contra el otro y los buques en ambos lados fueron destrozados. A pesar de sufrir grandes pérdidas, el Imperio previno el asalto principal de la República.



Décadas después de la Batalla de Hoth, los restos destrozados de buques Imperiales y de la República todavía ensucian la superficie de Hoth.

BLOQUEO MANDALORIANO

Reanimados por el Imperio Sith, los clanes Mandalorianos se unieron bajo Mandalore el Menor para bloquear y cortar el camino de la Ruta Hydiana, una arteria de suministro principal de la Republica y provocando disturbios en Coruscant. Las fuerzas de la República fueron incapaces de abrir camino a través de los buques Mandalorianos, pero ellos pronto encontrarían ayuda de un aliado improbable.

La inteligente contrabandista Mirialana Hylo Visz desarrolló un plan audaz y provechoso para romper el bloqueo Mandaloriano. Después de cargar los cargueros de suministros, Hylo condujo a sus compañeros contrabandistas en un ataque sorpresa contra los cruceros Mandalorianos y finalmente los derrotó con la ayuda de la flota de la República.



Hylo aterrizó en Coruscant como un héroe, vendió sus suministros de emergencia a la República, y abandono Coruscant como uno de los contrabandistas más ricos de la galaxia.

Contrabandistas valientes atacan buques Mandalorianos que han bloqueado la ruta comercial de vital importancia de la vía Hydiana.

BATALLA DE RHEN VAR

Un miembro del Consejo Oscuro Darth Mekhis llevó fuerzas Imperiales en una invasión poderosa contra el planeta del Borde Exterior de Rhen Var. El Imperio aniquiló la República para reclamar el planeta, hasta que un contraataque de la República reunido por los Caballeros Jedi Satele Shan y Jaric Kaedan condujo a los Sith fuera de Rhen Var.

FIN DE LA GUERRA

ENGAÑO IMPERIAL

Después de 30 años de guerra y sin un final a la vista, el Imperio Sith sorprendió la galaxia con la ampliación de una oferta de paz a la República. Con alivio y cautela, la República estuvo de acuerdo con una reunión. Así, el escenario estaba listo para el engaño último del Imperio.



Actuando por orden del Emperador Sith, Darth Malgus se reunió con la Inteligencia Imperial para trazar un ataque sorpresa en la capital de la República de Coruscant. El objetivo era audazmente simple: emboscar a Coruscant con una invasión sorpresa, mantener de rehén todo el mundo, y obligar a la República a aceptar un tratado que en gran medida favorecía al Imperio Sith. Después de meses de planificación, el Imperio estaba listo para lanzar su ataque devastador final.

El Lord Sith Adraas derriba un Jedi durante el ataque a Coruscant, un asalto Imperial audaz diseñado para terminar la Gran Guerra.

SAQUEO DE CORUSCANT

Mientras la delegación Imperial y República se reunieron en una cumbre de paz en Alderaan, Darth Malgus se infiltró en Coruscant. A su ataque le ayudo Shae Vizla, un aliado Mandaloriano que habían demostrado su lealtad en la batalla de Alderaan. Shae Vizla desactivo la red de defensa de Coruscant, y el Imperio comenzó su asalto.

Darth Malgus marchó audazmente en el Templo Jedi de Coruscant, con sólo su sierva Twi'lek a su lado. Distraídos por la transgresión de Malgus, los Jedi fueron sorprendidos cuando un buque se estrelló de frente a través de las puertas del templo y desató una multitud de Sith para destruirlos. Los Jedi lucharon valientemente para defender su templo, pero Malgus derroto a su líder, el Maestro Ven Zallow, y llevó a los Sith a una victoria aplastante.



El resto del Saqueo de Coruscant fue realizado con la marca eficiente y brutal del Imperio. Los ciudadanos de la República miraron con horror como una flota Imperial, comandada por el Lord Sith Darth Angral, apareció sobre Coruscant y bombardeo la ciudad. Darth Angral desplegó tropas Imperiales y personalmente asesina al Canciller Supremo Berooken, el líder de la República.

La violencia hace erupción en las calles de la capital de la República de Coruscant mientras fuerzas Imperiales saquean la ciudad durante los últimos días de la Gran Guerra.

UN MUNDO SOSTENIDO COMO REHÉN

Las fuerzas Imperiales rápidamente pisaron fuertemente la resistencia restante de la República y colocaron a Coruscant bajo la ley marcial. Darth Malgus ordenó el bloqueo Imperial, que corto el planeta de refuerzos de la República. El Imperio no necesitaba mantener Coruscant por siempre,

este sólo tenía que sostener el mundo en constante sumisión el tiempo suficiente para obligar a la República a firmar un tratado desfavorable.

TRATADO DE CORUSCANT



Delegados de la República y el Imperio se reúnen en la cumbre de paz en Alderaan para firmar el Tratado de Coruscant y terminar la Gran Guerra.

La noticia de la caída de Coruscant envió ondas de choque de desesperación a través de la delegación de la República en Alderaan. A la luz del engaño exitoso del Imperio, el Lord Sith Baras presento un nuevo tratado con términos que favorecían en gran medida al Imperio Sith. Con su capital sostenida de rehén, la República no tuvo más remedio que aceptar.

La firma del Tratado de Coruscant terminó oficialmente la Gran Guerra, trayendo un final a tres décadas de conflicto entre la República y el Imperio Sith que consumió mundos y reclamó vidas en toda la galaxia.

GOBIERNO DE UNA GALAXIA

La libertad, la justicia y la democracia constituyen la piedra angular de la República Galáctica. Estos ideales son sostenidos por el Senado y su líder, el Canciller Supremo.

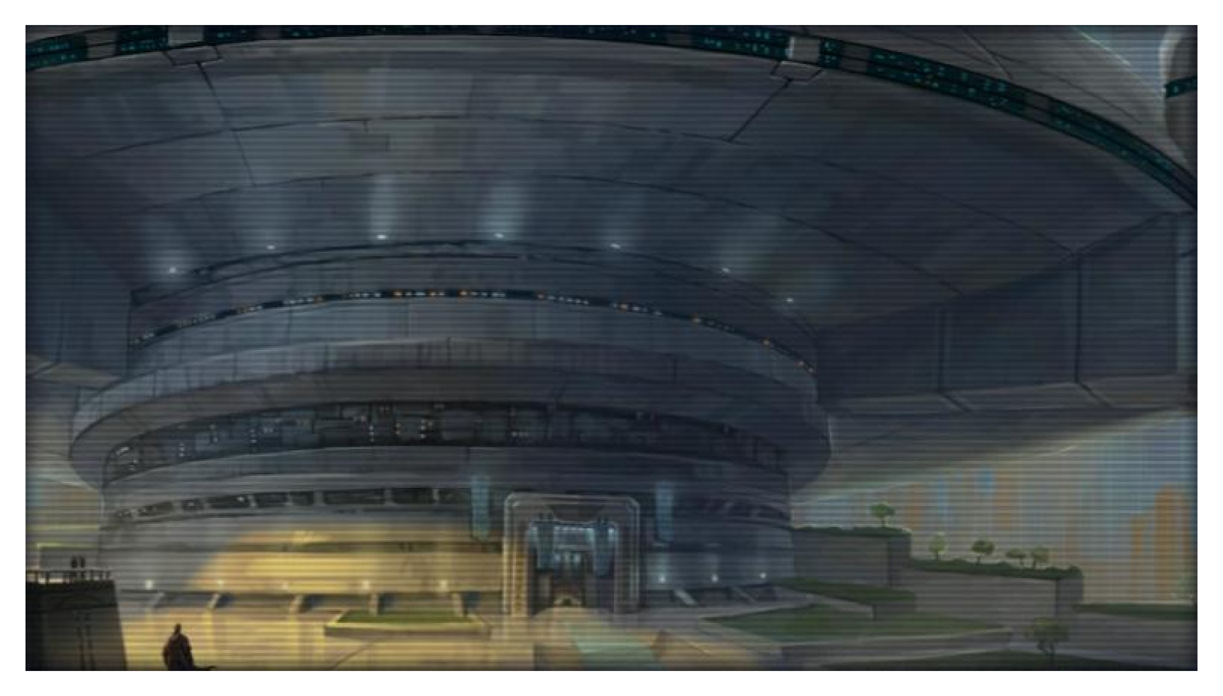
DURANTE MILENIOS, EL GOBIERNO DE LA REPÚBLICA funciono como una máquina bien engrasada de la democracia, capaz de gobernar toda una galaxia. Hasta el día de hoy, los representantes de todo el dominio de la República llenan los asientos del Senado Galáctico y trabajan para defender los principios de libertad, justicia y democracia. Ellos son conducidos por el Canciller Supremo, un funcionario electo que dirige la República como un símbolo de autoridad, sabiduría y responsabilidad.

El panorama político de la República se encuentra ahora en desorden. La Gran Guerra contra el Imperio Sith y la paz que siguió dejo el Senado luchando por recuperar y reafirmar su autoridad. Mientras tanto, la subida del nuevo Canciller Supremo y la caída de un nuevo brote del conflicto sacuden la República desde su esencia misma.

EL SENADO

El Senado Galáctico forma el corazón político que controla la República. Manejando poderes tanto legislativos como ejecutivos, el Senado está compuesto por Senadores y representantes de toda la galaxia. Un Canciller Supremo es elegido por los Senadores para supervisar los beneficios y dirigir la visión política de la República.

El Senado se reúne regularmente en la Torre del Senado, un edificio austero en el mundo capital de la República de Coruscant. Una vez reunido, el Senado se pronuncia sobre asuntos regionales y toma decisiones cruciales que marcarán el futuro de la República. La estrategia militar, las normas comerciales y la diplomacia son algunas de las miles de decisiones que se discuten en las cámaras del Senado todos los días. Los desacuerdos son comunes, pero por regla general, el orden reina en las cámaras del Senado.



El magnífico enfoque de la Torre del Senado sobrecoge a los ciudadanos con temor reverencial y orgullo por la República. El exterior sereno proporciona un contraste absoluto con las maniobras políticas animadas dentro.

Una excepción notable a la cortesía del Senado ocurrió en el inicio de la Gran Guerra. Tomado por sorpresa por la repentina embestida Sith, la República se apresuró a defenderse. Los Senadores infundieron pánico discutieron y lucharon por defender sus sectores. Pero como la milicia y la marina de la República se habían estirado delgadamente, algunos mundos no podían ser protegidos. El caos estalló en las cámaras del Senado ya que los representantes se encendieron el uno contra el otro. Los debates crecieron hostiles pues los políticos aplicaron presión y llamaron a favores para comprar protección para sus mundos. Las acusaciones de soborno y políticos fuertemente armados empañaron innumerables reputaciones.



Políticos debaten asuntos de vital importancia de la República dentro de las cámaras del Senado en Coruscant.

Decayendo en un tiempo de crisis galáctica, el Senado de la República le fallo a su gente cuando más lo necesitaba. El Senado sería para siempre afectado por este paso en falso durante la Gran Guerra, pero su choque y desesperación pronto fueron sustituidos por la pena, el deber y la esperanza. El Senado pronto se reunió una vez más para conducir la República bajo la dirección de su nuevo líder, el Canciller Supremo Janarus.

CANCILLER SUPREMO

El Jefe del Senado y el líder político de la República Galáctica, el Canciller Supremo lleva el peso de toda la galaxia gratuitamente sobre sus hombros. Una vez elegido por los miembros del Senado,

el Canciller Supremo tiene el honor de resolver conflictos, mantener el orden, y sufrir la culpa de cada error cometido en la República. Pero a pesar de la crítica constante y responsabilidad autoritaria, no hay posición más respetada en la República que la del Canciller Supremo.



DORIAN JANARUS

Dorian Janarus se levantó para conducir la República como su Canciller Supremo después que la Gran Guerra llegó a su fin. Aunque Janarus había soñado mucho tiempo con ganar el título prestigioso, estaba más que contento de servir a la República como Senador de Coruscant. Todo cambiaria en los últimos días de la Gran Guerra. Mientras la República y el Imperio se reunieron para formar una tregua, Janarus permaneció en Coruscant. El aseguró mundos periféricos de apoyo continuo a la República, pero las fuentes de apoyo del Senado fallaron de repente, y los acorazados Imperiales aparecieron sobre los cielos.

DORIAN JANARUS
ALIADO POLÍTICO: Maestro Jedi Jun Seros
RIVAL POLÍTICO: Leontyne Saresh
DEFINICIÓN DE INICIATIVA: Esfuerzo por prorrogar a Coruscant

Cuando el humo se disipó después del Saqueo de Coruscant, la República estaba conmocionada y sin un líder. El Senador Janarus inspeccionó los restos, dirigió las actividades de socorro, e impidió que la capital cayera en el caos. Los políticos y los ciudadanos de República se reunieron bajo su autoridad segura. Limpiando a través de una tormenta de esperanza, el senador Janarus fue elegido para conducir la República como su próximo Canciller Supremo.

La buena voluntad de Janarus fue erosionada con el paso de los años, de cómo el Imperio probo el carácter de la República en la paz que siguió después de la Gran Guerra. Janarus rechazo encender otra guerra, haciendo caso omiso de las protestas de la sala del Senado y el disgusto de sus consejeros más cercanos. Pero a medida que la guerra surgía en el horizonte, muchos líderes de la República se preguntaron si Janarus podía asumir el reto de conducir un conflicto galáctico contra el Imperio.

LEONTYNE SARESH

El Canciller Supremo Janarus fue sustituido por Leontyne Saresh una Twi'lek carismática e inteligente. Mucho antes de su ascenso para conducir la República, Saresh había sido esclavizada por el Imperio Sith en el planeta Edusa, donde la brutalidad y las privaciones habían definido cada segundo penoso de su infancia, Saresh nunca abandonó la esperanza de una vida de libertad, y en última instancia escapó de la servidumbre reuniendo sus compañeros esclavos e incitando una rebelión contra sus captores Imperiales.

Con las ampollas de sus ataduras Imperiales aún vivas, Saresh viajó al espacio de la República y dedicó su vida a poner fin a las injusticias del Imperio. Durante los últimos años de la Gran Guerra, Saresh surgió como líder magnético y trabajó para ayudar a los refugiados y a los antiguos esclavos



a encontrar una nueva vida en la República. Ella más tarde protestó por las conversaciones de paz al final de la Gran Guerra y vio con horror como el Imperio quemaba Coruscant.

LEONTYNE SARESH
ALIADO POLÍTICO: El doctor Nasan Godera,
y el General Var Suthra
RIVAL POLÍTICO: Dorian Janarus
INICIATIVA FAVORECIDA: General Var Suthra
y el "Futuro Comité Gloria"
CARRERA DESTACADA (HASTA AHORA): Taris Reconstrucción

Frustrada con el liderazgo crédulo e ingenuo de la República, Saresh comenzó un carrera política ambiciosa y aspiro un día manejar el poder suficiente para erradicar el Imperio Sith. El consejero político astuto de Saresh, Aidan Vurt un hombre con el cual ella se casaría más tarde trabajo una campaña muy popular que recordó su historia como una esclava autoliberada.

Como Saresh ganó influencia política, la República designó a la Twi'lek ardiente como Senadora con un cargo de gobernador sobre el mundo hogar y ancestral de Taris a Saresh, que todavía estaba en ruinas después de un bombardeo Sith siglos antes. Saresh ganó numerosos aliados cuando ella aplazo la reconstrucción de Taris en la pista después de meses de atasco y salidas en falso. Trágicamente, el marido de Saresh fue muerto más tarde, junto con miles de pobladores, durante los nuevos asaltos Imperiales que consumieron Taris.

Como la galaxia estalló en una guerra abierta, la carrera del Canciller Supremo Janarus llegó a un final repentino y prematuro. La líder Twi'lek apasionada e imperiosa de Saresh entonces montó una ola de apoyo político y fervor público directamente en la vacante del Canciller Supremo.

Durate aquel día memorable, la Canciller Supremo Saresh hizo una promesa al pueblo de la República: que los llevaría a la victoria final contra el Imperio sin importar cuales sean los costos.

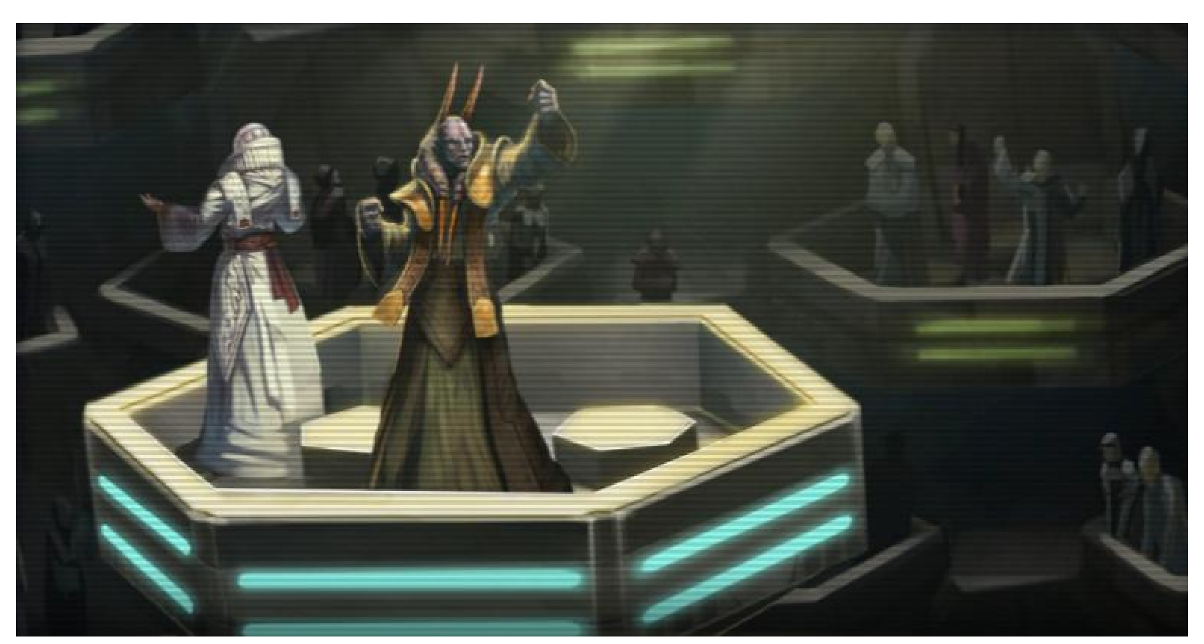
FIN DE LAS HOSTILIDADES

Los ánimos se calientan y las tensiones aumentan mientras una paz tensa sigue las secuelas del conflicto galáctico entre la República y el Imperio.

EL TRATADO DE CORUSCANT AL FINAL DE LA GRAN GUERRA sentó las bases para una paz tensa y la guerra fría entre la República y el Imperio. Acorralada en una esquina por los términos desfavorables del tratado, la República cedió mundos al Imperio mientras reconstruía territorio devastados hace más de tres décadas de guerra. Los mundos de la República reaccionaron con miedo, cólera, y amenazas de rebelión. Mientras tanto, el Imperio reclamó grandes extensiones de la galaxia y se hizo cada vez más fuerte. Un período de sospecha y paranoia empezó mientras la República y el Imperio libraban una guerra encubierta para cambiar el equilibrio de poder en la galaxia. Ambas partes se vieron el uno al otro en un punto muerto inquieto, esperando el momento en que los temores de la República y los deseos del Imperio: dieran un movimiento en falso violando el tratado y sumergiendo la galaxia de nuevo en la guerra.

TÉRMINOS DE PAZ

Con la firma del Tratado de Coruscant, la República estivo de acuerdo con las demandas que favorecían al Imperio Sith. La República se vio obligada a ceder territorios al Imperio, retirándose de los campos de batalla a través de la galaxia, y abandonando antiguos aliados a los nuevos señores Sith. Los detalles y la ejecución de los principales términos del tratado sentaron las bases para el tenso enfrentamiento que dividiría la galaxia. Las nuevas fronteras de la República y el Imperio fueron establecidas, que en gran parte reflejaron el control militar al final de la guerra. Aunque el rendimiento de mundos al Imperio doliera a la República, la decisión sería mucho más devastadora para los habitantes de los planetas.



Senadores de la República reaccionan en estado de shock e indignación de como la República cedió a las demandas desfavorables del Imperio en el Tratado de Coruscant.

CESE AL FUEGO



Con las nuevas fronteras acordadas, las hostilidades entre los ejércitos en guerra recibieron la orden de cesar. Las fuerzas de pacificación, tanto de la República como del Imperio llegaron a los campos de batalla para asegurar un final controlado a la violencia. Como los ejércitos se retiraron de mundos que ahora pertenecían al enemigo, algunos territorios rechazaron rendirse tan fácilmente.

Las batallas feroces en Balmorra dieron paso a una guerra de guerrillas violenta y como los combatientes de la resistencia de Balmorra desafiaron a sus nuevos señores Imperiales.

Uno de estos mundos obstinados fue Balmorra. Las fuerzas de la República inicialmente ignoraron el tratado y continuaron defendiendo el planeta, obligando al Maestro Jedi Dar'Nala y a su antigua Padawan Satele Shan a forzar personalmente la retirada.

Como la República retiró su apoyo planetario, los Balmorranos desafiaron la subyugación del Imperio y emprendieron una resistencia feroz de guerrillas. La República continúo ayudando esta resistencia en secreto, ayudando a Balmorra a detener el bloqueo completo del Imperio del planeta.

RENDIMIENTO DE MUNDOS

La demanda principal final del Imperio fue la más misteriosa.

Como se perfilo en el tratado, las fuerzas de la República recibieron la orden de abandonar varios mundos oscuros. Generales de la República y eruditos Jedi no pudieron encontrar ninguna razón por qué el Imperio deseara tales planetas, cuando ellos aparentemente carecían de valor estratégico o militar. El Imperio absorbió rápidamente estos mundos y comenzó a consolidar su poder. Mientras tanto, la República reconstruyo sus defensas y reunió a sus aliados cerca.

AMENAZAS DE SECESIÓN

La rendición de la República a las demandas Imperiales desató una tormenta de descontento y enojo entre sus aliados. Picado por la traición y la decepción, algunas fuerzas de la República desertaron al Imperio, mientras que otros amenazaron la secesión. Indignado por el fracaso de la República de derrotar al Imperio, el planeta Alderaan en última instancia declaró su independencia. En otros lugares, el escándalo y la corrupción en Ord Mantell envolvieron ese mundo en una guerra civil y como los separatistas lucharon por la independencia de la República. Otros planetas unieron sus protestas para asegurarse que sus voces fueran escuchadas.



ALIANZA DE GRIETA

Como consecuencia de la Gran Guerra, un grupo de planetas influyentes se desilusionó de la República "incompetente" y se unieron para formar la Alianza de Grieta. Unieron sus fuerzas y amenazando con romper lazos con la República, los mundos valiosos y ricos en recursos de Saleucami, Aeten II, Balmorra, Manaan, Erigorm y Sarkhai mandaron la atención completa de la República. La pérdida de un solo mundo sería devastador, pero la pérdida de la Alianza de Grieta entera resultaría catastrófico para la supervivencia de la posguerra de la República.

SENADOR TOBAS GRELL

Tobas Grell fue una Senador carismático de la República y un miembro clave de la Alianza de Grieta. Nacido y criado en el planeta distante, aislado de Sarkhai, Tobas dedico la mayor parte de sus primeros años al estudio y la exploración de las ruinas sepultadas en las selvas mortales de su mundo natal. Tobas en última instancia, renunció a esta carrera peligrosa cuando su joven esposa, Maykia, quedó embarazada de su primer hijo.

Tobas idolatro a su mujer durante su embarazo, pero la tragedia golpeó cuando ella murió en el parto. Golpeado por la pena, Tobas llamó a la niña Nadia según los deseos de su esposa y vertió sus energías para proporcionarle un hogar cálido y caroñoso a su hija. Para apoyar a Nadia, Tobas uso su conocimiento de la historia y la cultura de Sarkhai para asegurarle una posición de prestigio en la corte real del planeta.

Tobas notó primero el uso extraño de Nadia de la Fuerza, cuando siendo un bebé, ella levantó su colección de artefactos Sarkhai en el aire, todos sin mover un dedo. Más tarde, sus poderes se hicieron más fuertes, y menos predecibles. Aunque los sensibles a la Fuerza son raros en Sarkhai, a menudo rechazados y temidos por sus talentos, Tobas desinteresadamente defendió a su hija y su extraño don. Esta filosofía de mente abierta, combinada con su visión de la historia Sarkhai, llevó a la cita de Tobas Grell con el Senado Galáctico cuando el planeta finalmente se unió a la República.

Con Nadia como su asistente diplomática, el Senador Tobas Grell más tarde se unió a la Alianza de Grieta, tanto por curiosidad como por la posibilidad de construir alianzas con mundos poderosos. A pesar de varios desacuerdos con otros en el grupo, Tobas permanece firmemente leal a la República, debido a los ideales compartidos y el conocimiento que alguien debía entrenar finalmente a su hija sensible a la Fuerza.

PRELUDIOS DE GUERRA

Mientras los agresores de la República luchan por romper la paz, otros reúnen inteligencia y almacenan armas en previsión de la próxima guerra contra el Imperio Sith.

LA PAZ ENTRE LA REPÚBLICA Y EL IMPERIO se erosiono gradualmente. Frustrada y traicionada por la rendición de la Republica a las demandas Imperiales, los principales líderes de la Republica trataron de provocar la agresión y reavivar la guerra. Otros estaban tan indignados con el liderazgo de la República que abandonaron a sus aliados y desertaron con el Imperio, A pesar de la fractura de lealtades y actos de traición de guerra, los héroes surgieron para conservar la paz y apoyar la máquina de guerra de la Republica. El Servicio de Información Estratégico emprendió una guerra encubierta de subterfugios contra el Imperio, mientras que el ejército de la República construyo las fuerzas y el armamento necesario para ganar la guerra a gran escala que se acercaba con cada día que pasaba.



Años después de que las negociaciones de paz en Alderaan terminaran la Gran Guerra, exploradores de la República contemplan el tráfico de cruceros y la actividad enemiga en el mundo recién impugnado de Alderaan.

SABOTEANDO LA PAZ

Después que el tratado de Coruscan fue firmado, marcando el final de la Gran Guerra, los Jedi y el Senado de la República trabajaron incansablemente para mantener la frágil paz. Pero la tregua no pudo aliviar la cólera y el dolor que se había grabado con fuego en la galaxia durante los 30 años de guerra. Impulsada por el odio, la amargura y la venganza, agitadores tanto dentro de la República como dentro del Imperio trataron de provocar conflictos que harían retroceder la galaxia en hostilidades abiertas.

Uno de los agresores más sorprendentes que incitaron a la guerra fue el Maestro Jedi Dar'Nala. Mientras asistía a las conversaciones de paz en Alderaan, el sintió la presumida satisfacción del Lord Sith Baras de como el Imperio saqueaba Coruscant. Más tarde, Dar'Nala miro con disgusto como los Sith obligaban a la delegación de la República a firmar el tratado irrazonable. Poco después, el Maestro Dar'Nala comenzó a conspirar con otros agitadores dentro de la Orden Jedi y el ejército de la República. Ellos idearon un plan secreto para romper el tratado de paz y oponerse a la dominación del Imperio Sith. Como su primer acto de agresión, Dar'Nala ordenó él envió de buques de la República para abrir fuego contra un crucero Sith, un ataque que según él fue instigado por el Imperio. Más tarde Dar'Nala incitó a aliados en el ejército para seguir luchando contra las fuerzas Imperiales en el mundo de Balmorra. Pero su mayor ataque a la paz llegó cuando Dar'Nala planeó el atentado de la Torre del Senado en Coruscant.



La traición de Dar'Nala terminaría finalmente gracias a los varios héroes de la Republica, entre ellos la antigua Padawan de Dar'Nala, Satele Shan. Aunque muchos agitadores continuaron tratando de encender las hostilidades, pocos pudieron ser tan audaces como el Maestro Dar'Nala.

Bombas explotan en la Torre del Senado en Coruscant en un acto de terrorismo después del final de la Gran Guerra.

BATALLA POR LA INFORMACIÓN

Con la guerra abierta prohibida por el acuerdo de paz, la República inició una campaña encubierta contra el Imperio. Dirigida por el Servicio de Información Estratégica (SIS), agentes de la República comenzaron el proceso peligroso y de alto riesgo de reunir información de inteligencia sobre el enemigo. Un movimiento en falso podía haber violado el Tratado de Coruscant y haber sumido la galaxia de nuevo en guerra.

La SIS de la República uso cada arma en su arsenal para asegurar el funcionamiento de la inteligencia dentro del Imperio Sith. Los puesto de espionaje interceptaron transmisiones Imperiales, los agentes se infiltraron en las filas del Imperio, y los desertores fueron devueltos para sondear más información. Los juegos de espionaje trabajaron en ambas direcciones, sin embargo, obligaron a la SIS a hacer todo lo posible por bloquear el subterfugio inevitable de la Inteligencia Imperial más robusta.



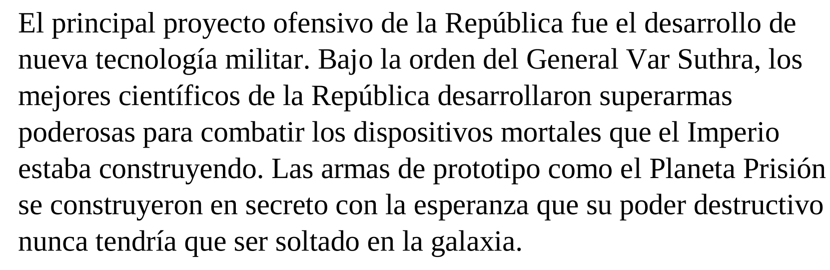
La SIS aseguró una de sus mayores victorias en la paz de la posguerra, gracias al espía Theron Shan. Persiguiendo una ventaja en el sistema Vesla, Theron descubrió el Sol Razer una instalación espacial Imperial capaz de producir superarmas rápidamente. Theron destruyó el Sol Razer y reportó su descubrimiento a la República: el Imperio se estaba armando para la guerra.

Los droides a menudo consiguen información de inteligencia y transmiten las comunicaciones cifradas tras las líneas enemigas.

ARMADOS PARA LA GUERRA

Mientras las relaciones tensas se montaban a través de la galaxia, la guerra se convirtió en una realidad cada vez más inevitable. Tanto la República como el Imperio en secreto se apresuraron a reunir su fuerza y a desarrollar armamento devastador, todo al mismo tiempo presentando un aire de paz. El vencedor de esta carrera armamentista seguramente triunfaría en el próximo conflicto galáctico.





El principal proyecto ofensivo de la República fue el desarrollo de nueva tecnología militar. Bajo la orden del General Var Suthra, los mejores científicos de la República desarrollaron superarmas poderosas para combatir los dispositivos mortales que el Imperio estaba construyendo. Las armas de prototipo como el Planeta Prisión se construyeron en secreto con la esperanza que su poder destructivo nunca tendría que ser soltado en la galaxia.

En otras partes de la República, superarmas latentes construidas durante la Gran Guerra fueron reanimadas y dirigidas al corazón del Imperio.



SENADORA BEVERA DODONNA

Bevera Dodonna una Senadora influyente y luchadora de la República, contrató a pilotos independientes para luchar por la República después de la Gran Guerra.

Como una descendiente de la famosa familia Dodonna, grandes cosas siempre fueron esperadas de Bevera. Aunque ella se rebeló contra esta imagen durante sus años de adolescencia, las victorias políticas en su mundo hogar de Commenor dieron a Dodonna su primer gusto del poder. Y por el fino brandy que Commenor es bien conocido por la producción, un gusto de poder sólo se disparó en la sed de Dodonna.

Durante su ascenso a la prominencia en el Senado de la República, la hermosa Dodonna tenía varios novios y un sinnúmero de más pretendientes, aunque ninguno fue capaz de seguirle el ritmo como ambiciosa y diligente Senadora. Dodonna encontró rápidamente que las ventajas de ser una mujer soltera en la política resultaron inestimables en las negociaciones por los votos o haciendo discursos apasionados ante el Senado. Con el tiempo, el estilo de negociación liso de Dodonna, apoyado por una determinación implacable y poderosa, le valió el apodo de "Acero-brillante" de sus compañeros Senadores.

Cuando la Gran Guerra terminó en una paz tensa, la carrera política de Dodonna comenzó a estabilizarse. Su encanto severo, le ganó el título de subsecretaria del Senado Consejo de Seguridad, pero ella quiso más, y el éxito político impresionante de la Senadora Saresh, la futura estrella más reciente de la República, sólo despertó más celos en Dodonna.

A pesar de su insatisfacción, Dodonna se tragó su orgullo y encabezó una iniciativa impresionante: la contratación de corsarios de inframundo legítimos para ejercer la autoridad de la República, aumentando su poderío militar, para luchar contra el Imperio antes del inicio de la próxima guerra galáctica.

MILITARES DE LA REPÚBLICA

Sirviendo con honor, los militares de la República han transformado de una colección variopinta de flotas y soldados a una fuerza de combate eficiente.

AUNQUE LA REPUBLICA GALÁCTICA FUE FUNDADA para promover la coexistencia y la cooperación, la guerra y el conflicto nunca han desaparecido por mucho tiempo. Es una verdad triste que los historiadores suelen tener tiempo más fácil rastreando el pasado de la galaxia de una guerra a la próxima que llamando a los pocos períodos de paz verdadera. El resurgimiento interminable de la guerra ha llevado a una llamada constante de las fuerzas armadas: soldados para luchar a través del suelo de miles de mundos, y pilotos y su tripulación en buques estelares para conquistar las estrellas entre ellas.

A pesar de su larga historia milenaria, los militares de la República sólo recientemente evolucionaron a una fuerza de combate totalmente integrada y eficaz. La dependencia de los Jedi, junto con el inmenso desafío de unificar las fuerzas de muy diferentes culturas, causó defectos críticos entre las fuerzas militares convencionales. Fue sólo después de la casi destrucción humillante de la República durante la Guerra Civil Jedi que estas perspectivas cambiaron.

De repente, la creación de una milicia fiable y unificada se hizo una máxima prioridad para la República. Esto llevó a la formación de un ejército y marina de la Republica coherente, eficiente y profesional.

HISTORIA DE CONFUSIÓN

Durante la mayor parte de la historia de la República, sus militares han sido un conjunto disperso de flotas y soldados de toda la galaxia. Cada planeta miembro contribuyó con fuerzas del todo, y cada fuerza trajo sus propias armas, uniformes, filas y tradiciones. Casi ninguna de estas fuerzas trabajo juntas de buena gana, y la división entre la infantería y las fuerzas navales era aguda y muy discutible.

Tradicionalmente, la armada de la República, era sin duda, su activo militar más valorado. Los comandantes y sus tripulaciones dé cada flota eran más conscientes de este hecho, y usaron su

poder para exigir salarios más altos al Senado junto con la cooperación incondicional de las fuerzas de infantería que confiaron en ellos para el transporte. Las fuerzas terrestres no fueron devaluadas solo por la marina, su paga era más baja en todos los ámbitos, y normas de los equipos que variaban ampliamente de las fuerzas de un planeta al otro. En ocasiones, las fuerzas de infantería fueron tratadas como poco más que retrocesos rudimentarios a menos estilos "civilizados" de la guerra.

Quizás el factor más grande en devaluar las fuerzas militares convencionales fue la relación de mucho tiempo de la República con los Jedi. El soldado y el piloto promedio no fueron rivales para el Jedi, por lo que parecía poca razón de invertir recursos y esperanzas en ellos. Esta marginación redujo aún más la eficacia de las fuerzas armadas y transformó la confianza de la República en los Jedi en dependencia absoluta. Tales defectos llevaron a resultados catastróficos en la Guerra Civil Jedi, donde casi vieron el colapso de la República.



Tropas de la República son informadas de su última misión antes de abordar los transportes en Coruscant.

DEVASTACIÓN Y REFORMA

Cuando el Jedi caído conocido como Darth Revan se encendió contra sus antiguos aliados y se dispuso a conquistar la galaxia en la Guerra Civil Jedi, sus ejércitos Sith unificados aplastaron fácilmente las fuerzas rebeldes de la República en casi todos los encuentros. La dependencia de la República en los Jedi también trajo el desastre, ya que la mayor parte de la Orden fue borrada en el transcurso del conflicto. La redención oportuna de Darth Revan el mismo salvó la República antes de que pudiera ser completamente arrasada, pero la lección estaba clara. Los militares de la República tenían que evolucionar si querían sobrevivir a los conflictos del futuro.

Como la República reconstruyó sus fuerzas en las décadas después de la guerra, aquellos al mando se tomaron muchas molestias para promover la unidad y el compañerismo. Los rangos, uniformes y equipos fueron estandarizados tanto como fue posible. El reclutamiento y los programas de capacitación se convirtieron en universales, con el ingreso de las unidades y la tripulación a los buques estelares intencionadamente mezclados para prevenir divisiones por especies o planeta natal. Las tropas aprendieron a luchar junto a los Jedi como siempre lo habían hecho, pero también se entrenaron para luchar sin ningún Jedi en absoluto.

Estas iniciativas se prolongaron durante décadas, con más de un par de errores y ajustes realizados. Pero al final, después de milenios de escarbar e ineficiencia, la República ganó una fuerza de combate digna de sus altos ideales.

EL PAPEL DE LOS MILITARES

La función principal de los militares de la República es directo y vital: hacer la guerra para defender la vida de los ciudadanos de la República. Los militares heroicamente luchan por este fin, con su reciente atención dominada por el regreso del Imperio Sith. Sin embargo, cuando no luchan contra las fuerzas del Imperio, los militares de la República realizan varios otros deberes cruciales.

El caos de una galaxia en guerra ha llevado a un alza pronunciada de las actividades ilegales. Los piratas, asaltantes y contrabandistas se benefician del conflicto, con armamento que inmensamente mejoran cada año a medida que más armas de grado militar se venden en el mercado negro. La justicia recae en los militares de la República y los buques rápidos, pesadamente armados de la marina. Los criminales capturados son por lo general entregados a las fuerzas de seguridad planetarias para el procesamiento, aunque no hay ninguna obligación de entregarlos rápidamente si algún objetivo de guerra interviene.

Las actividades de socorro y las iniciativas de colonización también dependen en gran medida del apoyo militar. Los soldados de la República inculcan el orden y garantizan el movimiento oportuno de suministros y personal. Las tropas a menudo son revueltas de combatientes de primera línea con envíos de socorro, tanto para evitar el trauma prolongado de las campañas prolongadas y para recordar a los soldados porque ellos luchan.

JERARQUÍA MILITAR DE LA REPÚBLICA

Honor, disciplina y respeto. Las filas de los militares de la República mantienen sus fuerzas organizadas y ofrecen asensos a todos los que sobresalen.

COMO CON CUALQUIER ORGANIZACIÓN MILITAR, las fuerzas armadas de la República confían en una cadena de mando estrictamente reglamentada para asegurar que las unidades están organizadas y está clara la autoridad. En última instancia, todas las fuerzas militares están bajo el mando del Senado, que es comúnmente representado por el Canciller Supremo en la toma cotidiana de decisiones estratégicas. Estas decisiones son casi siempre tomadas con las recomendaciones y las sugerencias del Comandante Supremo, el oficial militar de más alto rango en la República. Una vez que un plan es hecho, es la responsabilidad del Comandante Supremo de ver que es puesto en práctica. Los pedidos son pasados a los principales generales del ejército y almirantes de la marina, que luego usan las diversas fuerzas bajo su mando para llevar a cabo esas órdenes lo mejor que pueden.

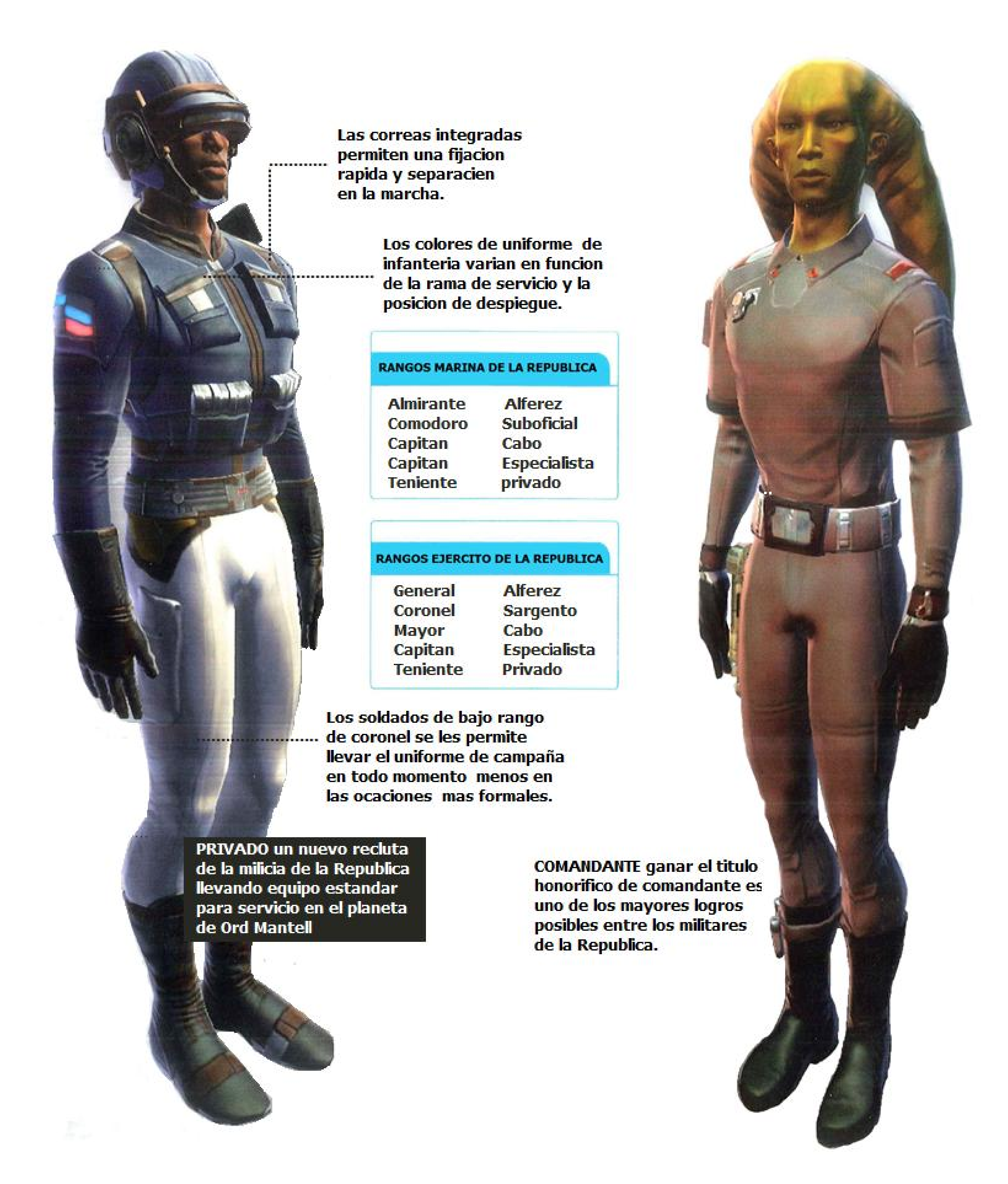

Los oficiales siempre se tratan con respeto, excepto cuando se sospecha de actividad francotiradora enemiga.

DIRECCIÓN CORRECTA

Es obligatorio que los miembros del servicio de las fuerzas armadas de la República muestren respeto por sus superiores dirigiéndose a ellos, siempre

llamándolos por su rango o por el honorífico "señor". La política de la utilización de "señor", sin tener en cuenta el género real del destinatario ha sido un punto de controversia durante décadas. Los funcionarios de mando que pusieron en práctica la política y sus partidarios creen que ella simplifica las interacciones entre los miembros de especies diversas, cuyos géneros (o carencia de género) pueden no estar familiarizados entre sí. Los detractores creen que la política en realidad aumenta la confusión forzando el uso de lenguaje impreciso, y haciendo interacciones topes para cualquiera que no sea varón.





LA CONFIANZA DE GUERRA

En dependencia directa con el Comandante Supremo, los cuatro generales de la Confianza de Guerra actúan como un "grupo de expertos" para la planificación de la milicia de la República. Aunque sus identidades y actividades se mantienen altamente en secreto, se cree que la Confianza de Guerra ha sido responsable de desarrollar las estrategias generales detrás de cada gran campaña militar de la República desde el comienzo de la Gran Guerra. Los rumores también sugieren su participación en proyectos de investigación de alta prioridad y otras actividades clandestinas, hasta el punto que la Confianza de Guerra es invocada en broma casi tan a menudo como el Servicio de

Información Estratégica como el causante de cualquier suceso inexplicable en las bases militares de todas partes del espacio de la República.

COMANDANTE

En las fuerzas armadas de la República, el término "comandante" puede ser usado para referirse a cualquier oficial en una posición de mando, y no es usado como un rango específico por sí solo. Sin embargo, hay una antigua tradición de usar el título como un título honorífico para los oficiales de combate que han demostrado un liderazgo superior, en el transcurso de una larga carrera, indicando que son líderes sin igual y dignos de respeto, independientemente de su rango real o posición actual.

FLOTA DE LA REPÚBLICA

Patrullando las estrellas y protegiendo al inocente, los buques y los tripulantes de la flota de la República orgullosamente continúan la antigua milenaria tradición del servicio obediente.

EL MANTENIMIENTO DE LA PAZ Y LA SEGURIDAD sobre los territorios que son astronómicos en la escala requieren de vigilancia constante de un número asombroso de buques de guerra y vehículos de apoyo. En la conversación común, este vasto grupo de buques se conoce colectivamente como la flota de la República. En realidad, está formada por cientos de flotas, flotillas y escuadrones de cazas estelares que sirven en diferentes áreas y realizan una amplia variedad de misiones. La República marina generalmente organiza estas fuerzas por la posición y las subdivide por el tipo de buque, aunque el número actual de buques de guerra en el servicio es estrictamente confidencial.

ESTACIÓN CARRICK



Antes una base de suministros poco usada y conocido como el Puesto Avanzado 22, la estación Carrick se convirtió en el centro de operaciones de la flota de la República en solo una noche, cuando una ofensiva Imperial obligó a las líneas de suministro a cambiar en los últimos meses antes del Tratado de Coruscant. Con los años ha traído mejoras dramáticas a los sistemas de blindaje, armamento y sensores de la estación. Los oficiales al mando del Carrick ahora supervisan más del 70 por ciento de las operaciones de los buques estelares de la República.

Gracias a la insignificancia inicial de la estación y su subida inesperada a la prominencia, fue renombrada para honor al Padawan Jedi Zayne Carrick que se sometió a un capricho similar del destino durante las Guerras Mandalorianas.

CLASE-THRANTA CORBETA

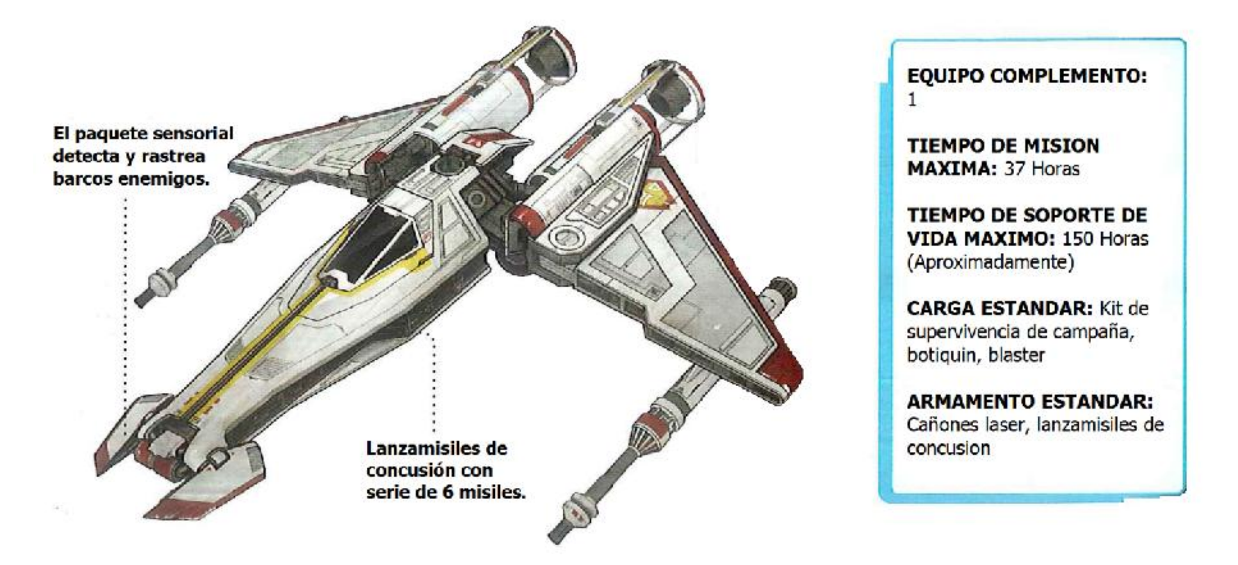
Ninguna clase de buques en la flota de la República es más reconocible que la venerable corbeta clase-Thranta. Varias iteraciones del Thranta han estado al servicio durante décadas, y su diseño flexible y modular asegura su uso continuado durante los próximos años. A pesar de que no puede igualar el poder de fuego de sus equivalentes Imperiales, la Thranta compensa con una mayor velocidad en general y un mayor radio de acción, lo que le permite llevar a cabo ataques de golpe y saltar con éxito explorando el camino para los buques más grandes.



Los equipos técnicos a bordo de Thrantas a menudo compiten por hacer sus buques los más rápidos en sus sectores asignados, aunque ningún oficial que capitanea uno de estos buques se confesara culpable realmente de competir con ellos.

CAZA ESTELAR CLASE-LIBERTADOR

Rápido, ágil, y mortal, el Libertador es un caza de diseño multifacético verdadero, capaz de servir como escolta, interceptor, o la precisión del vehículo en ataques aire-tierra con igual destreza. Los Libertadores pueden incluso ejecutar ataques en barcos capitales enemigos o estaciones espaciales si los bombarderos dedicados no están disponibles. Las alas montadas en el eslabón giratorio permiten que el Libertador sea almacenado a bordo de buques más grandes con una eficiencia impresionante, a menudo capturando fuerzas enemigas por sorpresa cuando múltiples escuadrones son desplegados de un buque estelar solo.



Una variante nueva y muy avanzada del Libertador, conocido como el Huelguista, está siendo gradualmente introducido en los escuadrones de cazas de la República. Debido a sus capacidades mejoradas y controles complejos, el Huelguista solo es reservado para los pilotos de combate más experimentados.

CRUCERO CLASE-VALOR

EQUIPO COMPLEMENTO: 1,900

CAPACIDAD DE TROPAS: 5,000

CAPACIDAD DE CAZAS: 110

VEHICULOS ADICIONALES: 40 Bombarderos 25 Lanzaderas

ARMAMENTO ESTANDAR: Cañones turbolaser, torretas laser cuadruples, cañones de iones, tubos de torpedos de protones, lanzamisiles del concusion

Los buques de guerra más grandes y más pesadamente armados en el uso de la República, los cruceros de clase Valor sirven generalmente como los buques insignia de sus flotas asignadas. Al igual que la corbeta de clase-Thranta, el Valor es increíblemente rápido para su tamaño, aunque los costos de producción muy alto del diseño han dado lugar a estos barcos valiosos a estar dimitidos en gran parte a operaciones defensivas. Debido a su relativa rareza e importancia estratégica, los cruceros clase Valor son tripulados casi exclusivamente por equipos de veteranos con muchos años de experiencia de combate. Muchos bromean que ser asignado a uno de estos buques es un signo seguro de la edad avanzada.





El generador principal en el crucero clase Valor proporciona las cantidades enormes de energía necesaria para que este buque masivo pueda funcionar.

ALA DE DAGA

Recientemente devuelto al deber con la guerra contra el Imperio Sith, el Ala de Daga es la más celebre y famosa unidad de cazas estelares de la República. Basada en el modelo de la División de Fuerzas Especiales del Ejército, el Ala de Daga no está asignada a ninguna flota o sector específico, la unidad viaja dondequiera que sus habilidades de élite sean requeridas y emprende misiones que ninguna otra unidad se atrevería a intentar.

Hablando de los detalles de la desaparición de largos años del Ala de Daga y su repentino retorno al servicio activo se discute sólo en susurros. La manipulación del Lord Sith Ondorru usando inteligencia falsa para atraer a los pilotos en un ataque no autorizado contra el planeta Fest, donde sus bombas mataron a miles de civiles indefensos. Cada miembro del Ala de Daga fue encarcelado entonces en el planeta prisión de Belsavis de la República y puestos en una lista como desaparecidos en combate. A pesar de sus circunstancias, los pilotos permanecieron leales e incluso ayudaron a sus guardias a defender la prisión de una invasión Imperial. El Ala de Daga fue entonces silenciosamente perdonada y rehabilitada. Sus pilotos volvieron a sus casas para recuperar el tiempo perdido en la guerra contra el Imperio.



Los pilotos del Ala de Daga asisten a sus guardias para repeler la invasión Imperial de Belsavis.

FUERZAS DE TIERRA DE LA REPÚBLICA

Soldados de primera línea y especialistas voluntarios en las artes de la guerra de los rincones más lejanos de la galaxia permanecen juntos para defender la República.

LOS SOLDADOS DEL EJÉRCITO DE LA REPÚBLICA representan una de las mayores fuerzas de combate en la historia de la galaxia. Millones de soldados combaten a través de miles de planetas con armas, vehículos y suministros imposibles de contar, todos ellos con apoyo constante y el fortalecimiento de una red logística de talla asombrosa y complejidad. Que todo esto haya seguido funcionando a través de décadas de guerra constante es increíble. Desde la gente ordinaria, más rica de los Mundos del Núcleo hasta los planetas más remotos del Borde Exterior, siguen ofreciendo sus vidas de forma voluntaria para luchar contra el Imperio, a pesar de los peligros mortales y los desafíos inmensos implicados. Esto se presenta como tributo a la lealtad, dedicación, y esperanza que la República todavía inspira entre su gente.

INFANTERÍA

El Ejército de la República alista más nuevos reclutas por año que la mayor parte de las otras ramas de las fuerzas armadas combinadas, con la abrumadora mayoría que sirve en las unidades de infantería. El entrenamiento básico para los nuevos reclutas son unas extenuantes 18 semanas de aluvión de resistencia, pruebas y ejercicios, con programas de capacitación adicionales que pueden durar hasta 12 meses, dependiendo de la especialización asignada del recluta. Los graduados son organizados en nuevas unidades bajo el mando de oficiales experimentados o divididos y encomendados para llenar huecos en las unidades existentes según sea necesario.



Un escuadrón de infantería de la República se prepara para despliegue desde la parte trasera de un transporte de clase Manka.



ARMAS ESTANDAR:
Rifle, blaster, granadas

PROVISIONES LLEVADAS:
4 dias de raciones

PESO DE MARCHA:
18-40KG (40-88 lb)

PERIODO DE SERVICIO:
5 años por alistamiento

UNIDADES DE ORGANIZACION:

Tipo	Numero de Tropas
Grupo de Trabajo	40.000 y mas
Division	20.000 - 40.000
Regimiento	4.000 - 6.000
Batallon	750 - 150
Compañia	150 - 250
Peloton	50 - 100
Escuadra	6 - 10
Eqipo de Fuego	2

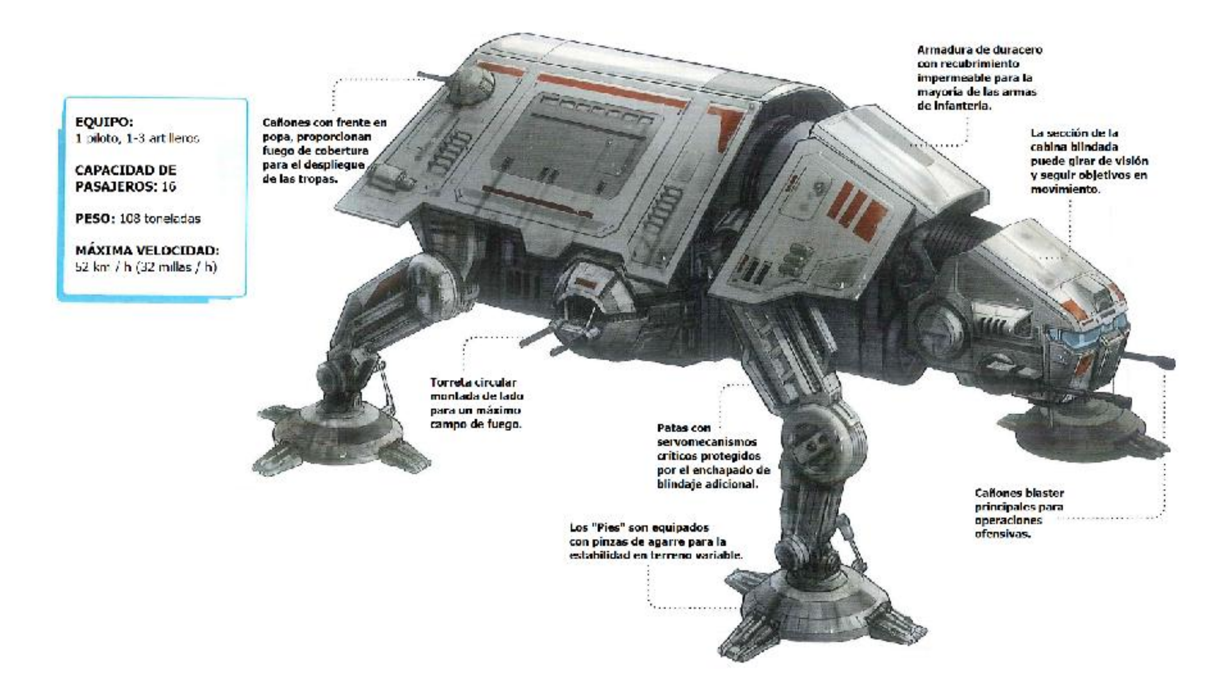
Las Divisiones son generalmente las unidades de infantería más grandes usadas en operaciones ofensivas, ya que ellos representan el mayor número de tropas que se pueden transportar y desplegar de manera efectiva por una flota estándar de barcos capitales. Los Grupos de Trabajo son agrupaciones especiales de divisiones formadas siempre que hay una necesidad de un despliegue más grande, pero ellos solo son por lo general temporales.

Porcentualmente, las unidades de infantería hacen la mayor parte del combate en las primeras líneas del frente de guerra. Más del 80 por ciento de los compromisos contra el Imperio Sith implico cierto nivel de combate de infantería.

VEHÍCULOS BLINDADOS

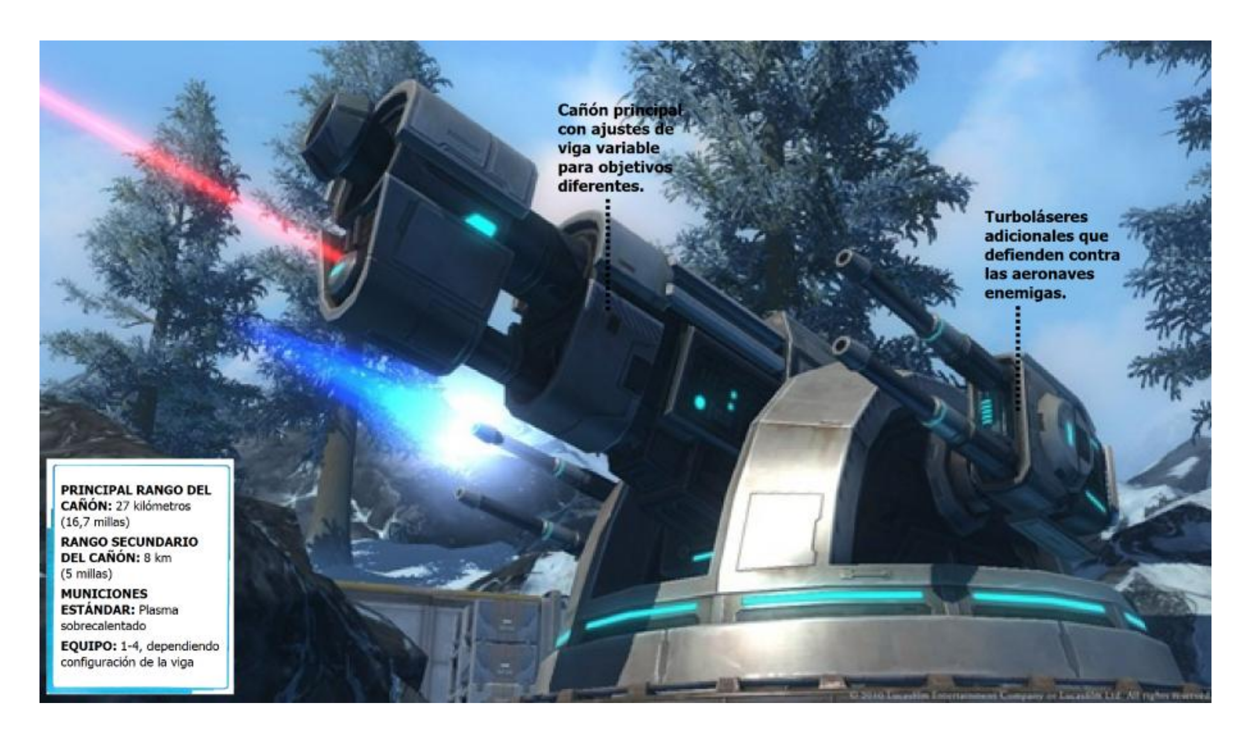
Caminantes de combate, tanques, los pilotos y los tripulantes que los operan constituyen las unidades de vehículos blindados del Ejército República. Estas unidades toman una variedad de tareas, desde la perforación de agujeros a través de las líneas enemigas hasta el transporte de los escuadrones de infantería en las zonas donde las lanzaderas no pueden arriesgarse a aterrizar. Su pesada armadura y armamento les permite hacer un trabajo rápido que la mayoría de las fuerzas de infantería Imperiales.

El lenguaje militar común generalmente acorta la "unidad de vehículo blindado" a la "unidad blindada" más simple. Esto a menudo confunde a los periodistas civiles y otros laicos, que equivocadamente usan este último término para describir cualquier unidad de infantería cuyos soldados llevan armadura.



ARTILLERÍA

El "cañón vaquero", como los miembros de las unidades de artillería lo llaman a menudo, hace referencia a todo el armamento de largo alcance que no es montado en vehículos, desde morteros simples a cañones masivos de defensa planetaria. Los ordenadores de apuntamiento avanzados procesan los cálculos requeridos para disparar a larga distancia. Este elemento automatizado libera a los miembros del equipo de artillería para centrarse en la selección, operación y munición de las armas, asegurando el tipo correcto de proyectil o el modelo de fuego blaster que se usara para cualquier circunstancia dada. Como la mayoría de los otros militares, los especialistas de artillería tienden a ser muy competitivos, a menudo apodándose el uno al otro basándose en la producción explosiva o la potencia nominal del arma más grande que un individuo ha operado en el combate.



FUERZAS ESPECIALES DE LA REPUBLICA

Versátiles, independientes e implacables: una nueva generación de soldados que usan tácticas poco convencionales para superar probabilidades imposibles.

LA DIVISIÓN DE FUERZAS ESPECIALES del ejército de la Republica, o "Fuerzas Especiales," es totalmente diferente de cualquier otra organización militar. El resto de los militares actúa y opera, desplegando fuerzas masivas de tropas, caminantes blindados y buques estelares para luchar batallas convencionales contra el Imperio. Las Fuerzas Especiales hacen la parte de enfrente: todos los equipos de soldados de élite manipulan al enemigo para golpearlo donde ellos son más vulnerables, infligiendo daño y difundiendo el caos fuera de las proporciones de su tamaño. Con un equipo avanzado, una amplia formación y alto grado de flexibilidad operacional, incluso un solo soldado de las Fuerzas Especiales es una fuerza a tener en cuenta.

FORJADOS POR LA GUERRA

Las Fuerzas Especiales, una vez se refirieron a ellos como equipos de comandos que se incluían en los regimientos del ejército normal como cualquier especialista. Ellos eran de vez en cuando empleados para ataques de diversión, emboscadas, y otras misiones de unidades pequeñas, pero su utilidad se limitó en la guerra convencional.

La Batalla de Alderaan cambió todo. Una sola unidad de las Fuerzas Especiales que llevaba un grupo variopinto de soldados heridos libró una guerra de guerrillas que derroto una fuerza de invasión Imperial masiva. La unidad, el Escuadrón Estrago, saltó a la fama de la noche a la mañana, y finalmente, demostró el verdadero potencial de las Fuerzas Especiales de la República.

El Escuadrón Estrago fue seleccionado para servir como modelo para una nueva división experimental formada completamente de equipos de Fuerzas Especiales. Esta iniciativa fue encabezada por Elin Garza, un oficial del ejército radical que trabajó con el comandante del Estrago, Jace Malcom, para diseñar y conducir la nueva fuerza en sus primeras misiones. Las

acciones de la división ayudaron al ejército de la República a ganar sus mayores victorias en los últimos años de la Gran Guerra. Un puñado de escuadrones hasta montó algunas de las únicas operaciones defensivas exitosas durante el Saqueo de Coruscant.

La fundación oficial de la División de Fuerzas Especiales vino solo semanas después de la firma del Tratado de Coruscant. En el siguiente período de paz inquieta, el grupo sólo ha crecido en importancia, y se le confía ahora con las misiones más importantes de la República.



La táctica de guerrilla del Escuadrón Estrago ayudo a ganar la batalla de Alderaan, demostrando cómo las unidades de Fuerzas Especiales pueden ser de valiosas.

OPERACIONES AGILES



La estructura de la División de Fuerzas Especiales es única entre las fuerzas armadas. Une vez se forman los regimientos o pelotones que actúan juntos, los escuadrones de Fuerzas Especiales son capaces de actuar totalmente independientes el uno del otro. Esto hace posible que puedan realizar huelgas rápidas llevadas a cabo en cualquier lugar de la galaxia en un plazo muy corto. Las operaciones enteras son completadas más rápidamente que un regimiento normal incluso puede prepararse para el transporte.

Cada escuadra actúa desde su propio buque estelar de ataque rápido. Algunos son de edición militar, como la avanzada BT-7 Trueno, y otros son modificados de manera sutil de modelos comerciales usados para viajar discretamente. Los escuadrones manejan su propio equipo y tecnología avanzada, sin la obligación de usar sólo el equipo militar especial.

Los comandantes de escuadra de las Fuerzas Especiales a menudo tienen rangos mucho más altos que los jefes de equipo de la infantería estándar. No es desconocido para mayoría o incluso los coroneles que manejan pequeñas unidades en la batalla. Todos los escuadrones se reportan directamente con el Comando de las Fuerzas Especiales en Coruscant, y reciben supervisión casi constante del General Garza.

GUERRA POCO CONVENCIONAL



La táctica de las Fuerzas Especiales se basa en una filosofía central: nunca haga lo que el enemigo espera. La táctica de guerrilla es el procedimiento de trabajo estándar, la captura o la toma de territorio es raramente el trabajo de un soldado de las Fuerzas Especiales. En cambio, sus esfuerzos se centran casi exclusivamente en la evaluación, obstrucción y completa destrucción de las fuerzas enemigas.

Emprender un conflicto galáctico presenta un desafío constante para la República. Para satisfacer las demandas de cada campo de batalla, las unidades de Fuerzas Especiales están especializadas para llevar a cabo misiones bajo ambientes y condiciones específicos; donde un equipo se especializa en el combate de selva, el otro entrena a revolucionarios urbanos. Pero independientemente de la especialización, la movilidad y la adaptabilidad ellos siguen siendo las armas principales del arsenal de cualquier escuadrón de Fuerzas Especiales.



GENERAL GARZA

Elin Garza es la cofundadora y actual comandante de la División de Fuerzas Especiales del Ejército de la República. Ella comenzó su carrera militar poco después del inicio de la Gran Guerra, usando credenciales de identidad falsas para alistarse a la edad de 15 años. Luchando con distinción en varias campañas, Garza ganó múltiples promociones por sus estrategias poco ortodoxas y altamente eficaces. Al llegar al rango de teniente, la joven guerrera gano el mando de un pelotón completo en la División 45ª de Infantería.

Ocho años después de la Gran Guerra, la unidad de Garza fue derribada por las fuerzas Imperiales en el planeta Bomodon. Afortunadamente, el Servicio de Información Estratégica tenía un agente infiltrado en el planeta llamado Marcus Trant. Con la ayuda de Trant, Garza y sus soldados sobrevivientes evitaron la captura y emprendieron una campaña de guerrillas implacable durante diez meses antes de liberar finalmente a Bomodon del control Imperial.

Garza y Trant incluso tuvieron un romance y matrimonio breve, que terminó en divorcio sólo dos años más tarde.

Las campañas y batallas siguieron mientras la guerra continuaba, con Garza ganando la prestigiosa Medalla al Valor por sus acciones durante una batalla en el Cúmulo Minos. Ella también se casó dos veces más antes del final de la guerra. Su segundo marido fue un capitán de la Marina, Joron Tal'vor, quien fue asesinado mientras defendía el Sector Seswenna. Y el tercer y último matrimonio de Garza fue con un civil en Coruscant, aunque posteriormente fue anulado y el nombre del civil se clasificó en circunstancias misteriosas.

Habiendo alcanzado el rango de Coronel, Garza comenzó a impulsar importantes reformas organizativas en el ejército de la República. Ella procuro hacer separar los escuadrones de Fuerzas Especiales separados de la infantería regular, para que se le permitiera actuar de forma independiente. El argumento de Garza que esto permitiría huelgas mucho más productivas como las fuerzas que ganaron después en la Batalla de Alderaan. El heroico líder del equipo de comando que ganó aquella batalla histórica, Jace Malcom, dio su apoyo a las propuestas de Garza. Juntos, convencieron con éxito el Comandante Supremo y al Senado de crear la nueva, División de Fuerza Especiales independientes. Garza fue ascendida al rango de General y colocada al mando.

Como jefe de la División de Fuerzas Especiales, Garza ha obtenido financiación impresionante y un alto grado de secreto para las operaciones del grupo. Su actitud decidida y su buena voluntad de actuar al margen de las reglas le han hecho bien conocida en el gobierno y los círculos militares. Hasta ahora, sus victorias militares impresionantes y maniobras astutas han desviado los cargos oficiales para conducir operaciones de combate no autorizadas. Independientemente, el General Garza sigue siendo una figura de controversia debido a su naturaleza inconformista.

ESCUADRÓN ESTRAGO

Conocido como el "Escudo de la Libertad," el Escuadrón Estrago es un equipo de primera de especialistas de combate y un faro de esperanza para la gente de la República.

DESDE SU VICTORIA SORPRENDENTE en la Batalla de Alderaan, el Escuadrón Estrago se ha elevado a la prominencia como el más renombrado equipo de combate en el ejército de la República. Las operaciones del escuadrón y el ingreso son clasificados, pero no hay casi nadie en la República o el Imperio que no haya oído hablar de ellos. Y aunque sus miembros valientes se comparan a menudo con los Jedi por su heroísmo inspirador, la esperanza que el Escuadrón Estrago inspira es única. Estos hombres y mujeres comunes prueban que no se necesita poderes especiales para superar situaciones imposibles: simplemente vísceras, habilidad y determinación.

JACE MALCOM

El héroe de la Batalla de Alderaan y antiguo comandante del Escuadrón Estrago, Jace Malcom es sin duda el más famoso soldado de la República. Pocas personas que todavía sirven en la milicia han visto la guerra desde su principio y Malcom es uno de ellos.

Malcom pasó su juventud en el rancho de sus padres en el planeta Barcaria. El trabajo siempre duro sin importarle el orden del día, aunque la diligencia de Malcom le dejara tiempo libre para los deportes, como el balón de gravedad uno de sus favoritos. Ansioso por una posibilidad de ver el resto de la galaxia, Malcom se alisto tan pronto alcanzo la mayoría de edad. Su primer destino fue con las fuerzas de la República salvaguardando el antiguo mundo natal Sith de Korriban.



En una de sus primeras misiones, Malcom por sí solo rescató a un equipo de arqueólogos de toda una camada de k'lor'slugs carnívoros. Un elogio y la promoción al rango de cabo pronto siguieron. Por desgracia, el tiempo de Malcom en Korriban terminó en derrota. El Imperio Sith recién revelado regresó al planeta en un ataque sorpresa que erradicó rápidamente las fuerzas de defensa locales. Sólo Malcom, una joven Jedi llamada Satele Shan, y el traficante notorio Nico Okarr lograron escapar con vida. La Gran Guerra había comenzado.



Durante los años que siguieron, Malcom demostró su valía en el combate una y otra vez, ganando promociones, y finalmente, el comando de la unidad de infantería 326. Fue bajo el mando de Malcom que el escuadrón ganó su apodo más conocido: Escuadrón Estrago. Sus frecuentes incursiones en territorio enemigo, a menudo sin conocimiento de orden o aprobación, propagaron el caos en las filas Imperiales. Pero después de un "truco" de más no autorizado, Malcom y el resto del Escuadrón Estrago fueron trasladados al planeta Alderaan, lejos de las líneas del frente de guerra. El escuadrón fue finalmente asignado para conducir los ejercicios de entrenamiento de soldados de bosque que se recuperan de heridas de combate.

JACE MALCOM
ESPECIE: Humano
MUNDO HOGAR: Barcaria
MEDALLAS ADJUDICADAS: La Medalla de Servicio del Canciller, Medalla al Valor (2), Marcos de Dedicación (5)
CARGO ACTUAL: Asesor Estratégico de la División de Fuerzas Especiales del Ejército de la República
ARMA DE ELECCIÓN: Electrónica 403 Cañón pesado

Como resultó, Malcom no estuvo lejos de la guerra por mucho tiempo. Uno de los mismos Sith que dirigió el ataque a Korriban,

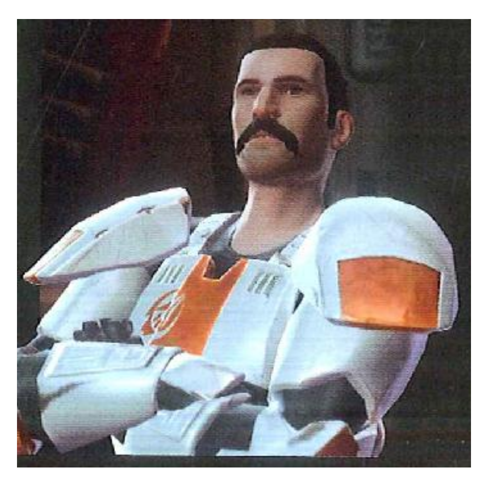
Lord Malgus, encabezaba una invasión masiva en Alderaan. Malcom y su escuadrón lograron escapar hacia los bosques, junto con los soldados más sanos de su recuperación. Divididos en pequeñas unidades y operando desde docenas de refugios forestales, el grupo variopinto libró con éxito una guerra de guerrillas contra los Imperiales durante semanas. Finalmente, el propio Lord Malgus fue atraído a una emboscada y derrotado con la ayuda de refuerzos de la República oportunas conducidas por la Jedi Satele Shan.

Después de la batalla, Malcom y Satele fueron aclamados como héroes en toda la República. Las celebraciones y ceremonias de premiación siguieron durante meses, aunque Malcom y sus compañeros de escuadrón sobrevivientes no querían nada más que volver a la batalla. Fue entonces cuando un Coronel ambicioso llamado Garza se acercó a Malcom con una oferta. Ella Pidió a Malcom y al resto del Escuadrón Estrago que le ayudaran a formar una División entera de equipos de Fuerzas Especiales modelados en su ejemplo. Malcom con impaciencia aceptó.

La nueva División de Fuerzas Especiales realizó docenas de operaciones exitosas en todas partes del resto de la guerra, y los rumores sugieren que continuaron incluso después de la firma del Tratado de Coruscant. Malcom contribuyó decisivamente en la formación y entrenamiento de muchos escuadrones especializados de la división. Incluso dejo el mando de su amado Escuadrón Estrago a su oficial ejecutivo, Jek Kardan, a fin de centrarse más directamente en la división en conjunto. La más reciente asignación de Malcom le ha visto de regresó en Alderaan, donde actúa como un consejero militar de las fuerzas amistosas de la Casa Organa con la República.

HARRON TAVUS

Harron Tavus fue un oficial de combate tremendamente experto que finalmente sirvió como comandante del Escuadrón Estrago. Instalado en el equipo después de la Batalla de Alderaan, Tavus fue uno de los primeros soldados que paso por el riguroso programa de entrenamiento de la nueva División de Fuerzas Especiales. Sus actuaciones de prueba fueron tan impresionantes que fue colocado en el Estrago directamente de la formación, un récord que sostendría durante muchos años. El comandante del escuadrón en aquel momento, Jek Kardan, tenía la costumbre de apodar a los nuevos reclutas que no espero sobrevivir el tiempo suficiente para ser digno de recordar. Esto dice que Tavus nunca recibió un apodo.



La habilidad de Tavus en batalla y liderazgo natural vio su eventual ascenso al segundo al mando del Escuadrón Estrago poco después de la firma del Tratado de Coruscant. Las operaciones encubiertas del Estrago continuaron a pesar del tratado, y el equipo vio grandes éxitos asaltando líneas de suministro y destruyendo puestos de avanzada profundamente dentro del espacio Imperial. Pero su serie de éxitos terminó repentinamente con una misión desastrosa en Ando Prime. Abrumado por una fuerza enemiga que era mucho más grande de lo previsto, el escuadrón pidió la evacuación de emergencia. Su llamada llegó a la atención del Senado de la República, quien nunca había autorizado la misión en primer lugar. El Senado rechazo permitir cualquier ayuda para el equipo, temeroso de ser descubierto rompiendo el Tratado de Coruscant.

A pesar de ser abandonados por su propio gobierno, Tavus y el resto del Escuadrón Estrago lograron sobrevivir y escaparon de Ando Prime en una lanzadera robada. Jek Kardan renunció disgustado por el incidente, dejando a Tavus al mando del escuadrón. Pero el Tavus que se hizo cargo fue un hombre nuevo: frío, despiadado, y desconfiado. Su furia por haber sido traicionado finalmente le llevó a organizar una defección de masas dentro de la División de Fuerzas Especiales. Pero los planes de Tavus de obtener venganza sirvieron al Imperio en última instancia fallando cuando él y todos sus seguidores fueron derrotados por uno de los miembros del Escuadrón Estrago quien rechazo dar vuelta al traidor. El destino final de Harron Tavus está altamente clasificado.



NOMBRE: Bex Kolos

INDICATIVO: Engranaje

ESPECIALIDAD: Ingeniería Técnica

PERSONAL A LA NOTA: El único miembro del Escuadrón Estrago reclutado de una división de vehículos blindados en lugar de la infantería. Amigo personal de mucho tiempo de Jace Malcom.



NOMBRE: Zora

INDICATIVO: Aparición

ESPECIALIDAD: Infiltración

PERSONAL A LA NOTA: Reclutada directamente del servicio mercenario por el General Garza. Una preferencia fuerte a las operaciones en solitario.



NOMBRE: Vanto Bazren

INDICATIVO: Fusible

ESPECIALIDAD: Demoliciones

PERSONAL A LA NOTA: El recluta más joven en la historia del Escuadrón Estrago. Sostiene títulos avanzados en ingeniería química, ingeniería estructural, y teoría de la música.



NOMBRE: Ryler Dorant

INDICATIVO: Agujas

ESPECIALIDAD: Medicina de combate, síntesis suprarrenal

PERSONAL A LA NOTA: Repetidamente renuncia a las evaluaciones psicológicas estándar bajo la autoridad del oficial al mando. Experto calificado en patología viral.



Soldados de la República mantienen su terreno y dar rienda suelta a la potencia de fuego devastadora contra un asalto enemigo abrumador. El enemigo que enfrentan es el Imperio Sith, una doblada superpotencia galáctica en conquista de la galaxia que busca venganza contra la República quien casi extermina a los Sith unos siglos antes de la guerra. Como el Imperio Sith regresa de un milenio de exilio para reclamar su planeta natal perdido de Korriban, las fuerzas de la República en el muelle entran en acción en defensa de la galaxia.

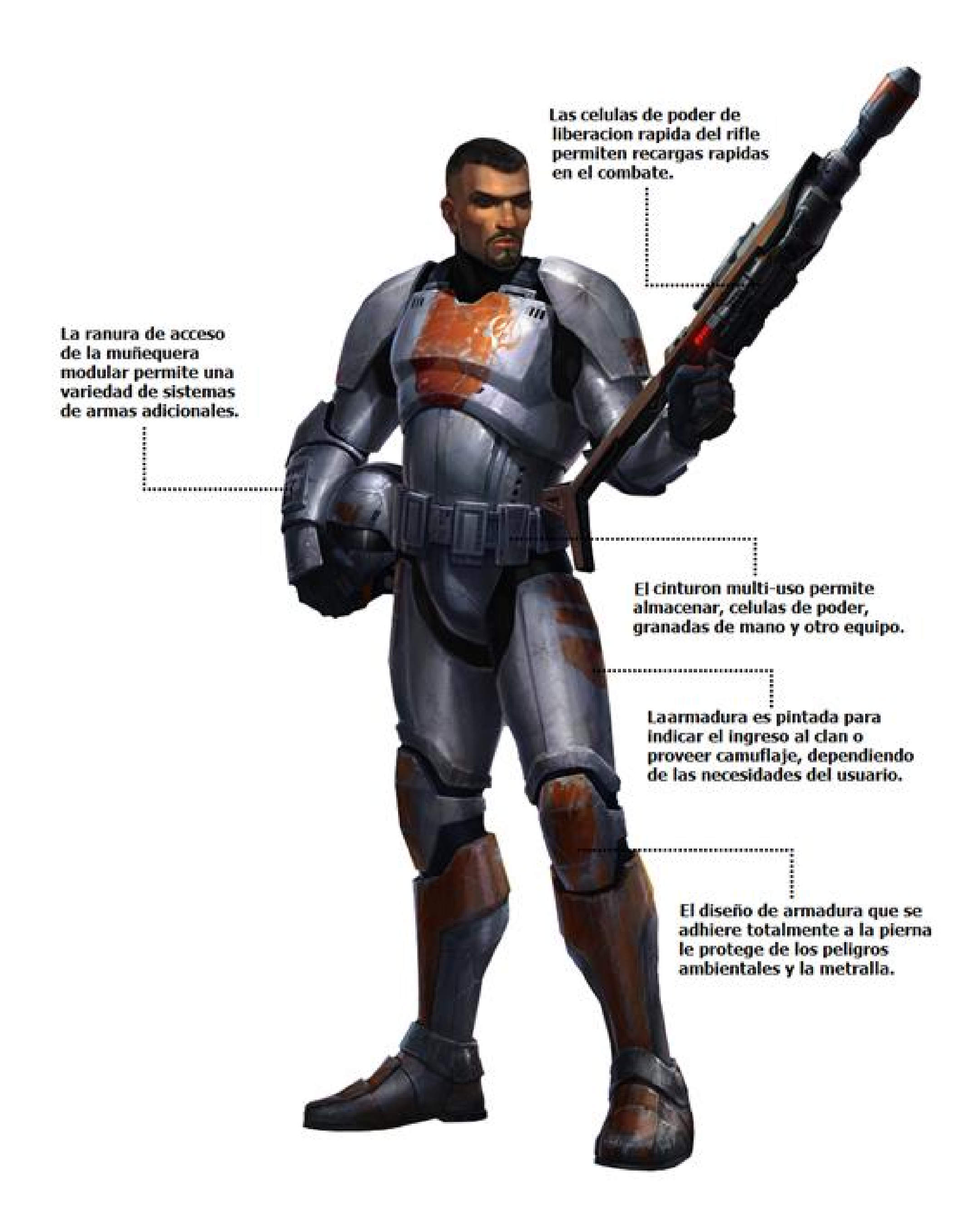
SOLDADOS DE LA REPÚBLICA

Los soldados de élite de la República Galáctica. Con un equipo avanzado y disciplina incomparable hacen a cada soldado un aliado bienvenido en las primeras líneas de cualquier conflicto.

SÓLO LOS SOLDADOS más fuertes y expertos de la República son seleccionados entre miles de potenciales candidatos para llevar a cabo el entrenamiento agotador y pruebas implacables de la Academia de las Fuerzas Especiales del Ejército de la República. Su formación se centra en tácticas de unidades pequeñas y fomenta una mayor independencia en el entrenamiento militar estándar. A menudo se dice que se espera que los aprendices realicen tareas por si solos que normalmente requeriría un pelotón entero.

Los aprendices que cumplan con las altas expectativas de la Academia son colocados en escuadrones de las Fuerzas Especiales y por lo general enviados inmediatamente al combate. Los que sobresalen por encima de todos los demás, incluso tienen la posibilidad de un lugar en el equipo de infantería más ilustre de toda la República: el Escuadrón Estrago.

"Mientras que los sacrificios son pesados, luchamos sabiendo que una sola chispa de coraje puede encender el fuego de la esperanza y restaurar la paz a través de la galaxia." Jace Malcom, antiguo comandante del Escuadrón Estrago.



PERFIL: SOLDADO DE LA REPÚBLICA

ESPECIALIZACIÓN OPERACIONAL: Asalto Adelante, Búsqueda y Destrucción, Reconocimiento Avanzado, Rescate de Rehenes, Combate Buques Estelares. Especializaciones adicionales pueden incluir Escolta pesada, Medicina de Campaña, y Guerra de Guerrillas.

CERTIFICACIONES DE ARMAS: Rifles Blaster; Pistolas Blaster (Énfasis en Combate de espacio Estrecho); Vibracuchillos de Combate, Municiones de Multipropósito, Lanzadores Integrados (Múltiples Variedades); Granadas; Cargos de Demolición; Misiles Lanzados al Hombro (Antipersonal y Antivehículo); Cañones de Emplazamiento Fijo. Certificación para Cañones de Asalto (Rotatorio y Barril Fijo) requieren una formación avanzada adicional.

COMPETENCIAS DEL LENGUAJE: (CLASIFICADO]



SOLDADOS DE LA REPÚBLICA: VIAJE DEL DEBER

Como la galaxia desciende en el caos de la guerra, un soldado lleva la carga de la batalla y lucha para asegurar la victoria de la República.

LAS RELACIONES TENSAS entre la Republica y el Imperio Sith se acercan al punto de ruptura. El Escuadrón Estrago enfrenta un desafío más difícil todavía: asegurar el triunfo de la República sobre su antiguo enemigo de una vez por todas. Su último frente de batalla es el mundo desgarrado por la guerra de Ord Mantell, donde las fuerzas de guerrilla emprenden una batalla destructiva para dividir el planeta de la República. Estos separatistas violentos han robado una bomba orbital de huelga ZR-57 de la República, que es capaz de incinerar cientos de kilómetros cuadrados en un abrir y cerrar de ojos. Al Escuadrón Estrago se le ordena localizar y recuperar esta arma devastadora. Sin embargo, su miembro más reciente, un sargento decidido, destapa una amenaza

completamente diferente a la gente de la República, una defección de masas en las filas de las ¡Fuerzas Especiales!



Como la mayoría de soldados de élite de la República, los soldados del Escuadrón Estrago están entrenados para acabar con cualquier amenaza: incluyendo Sith.

UNA TRAICIÓN PELIGROSA

Las defecciones comienzan con el Escuadrón Estrago, y su líder heroico del equipo, el Comandante Harron Tavus, quien está convencido que la República traiciono a sus mejores guerreros. En busca de venganza, Tavus conduce a sus aliados más cercanos del Escuadrón Estrago, junto con muchos otros aliados, en unirse en secreto al Imperio Sith. Los traidores poner su plan en marcha en Ord Mantell, donde ellos tienen la intención de entregar la bomba mortal ZR-57 al Imperio como prueba de su sinceridad. Pero el plan es revelado por un miembro del Escuadrón Estrago que permanece leal: el nuevo sargento experto que habían detectado la bomba en primer lugar.



El Comandante Tavus, Aparición, y los demás miembros del Escuadrón Estrago ponen una emboscada y engañan a su nuevo recluta dentro de una base Separatista en Ord Mantell.

Aunque Tavus y el resto de los traidores lograron escapar, el sargento inflexible es ascendido para comandar el Escuadrón Estrago. Ahora, un teniente, este guerrero de élite se dispone a reconstruir el mejor equipo de batalla de la República y perseguir a Tavus y sus seguidores. Uno tras otro, los traidores son llevados ante la justicia, hasta que el teniente obstinado finalmente localiza a Tavus el

mismo. El antiguo héroe de guerra lucha con habilidad enorme, pero al final, él no es rival para el nuevo comandante aguerrido del Escuadrón Estrago. Ante la caída de Tavus, el teniente debe hacer una elección: ¿debería morir el traidor por sus crímenes, o ser devuelto a la custodia de la República vivo a cambio de información sobre los planes del Imperio para la guerra?

EL REGRESO DE ESTRAGO

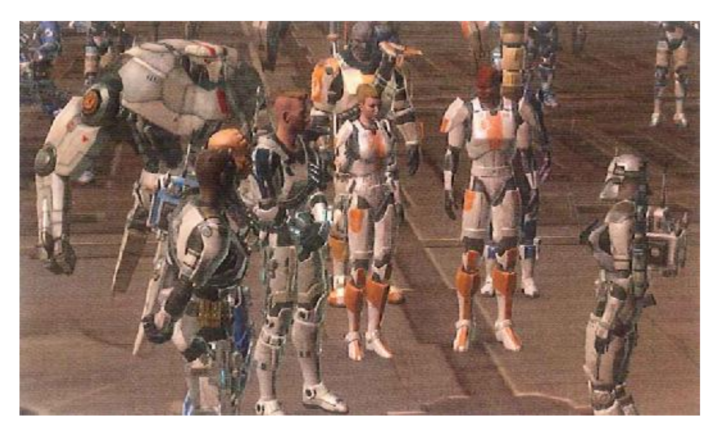
Como las defecciones de las Fuerzas Especiales son tratadas, con el Servicio de Información Estratégica de la Republica, se descubre una nueva amenaza Imperial: una superarma de prototipo, con nombre en código el guantelete, capaz de apuntar y destruir buques a medida que viajan a través del hiperespacio. En las manos del Imperio Sith, tal poder devastador podría aplastar completamente los militares de la República. El Escuadrón Estrago es llamado para destruir el guantelete antes de que pueda entrar en servicio. Ahora, un capitán, el comandante experimentado del equipo recorre la galaxia para encontrar la mano de obra necesaria para llevar a cabo la ofensiva. Un experto en explosivo renegado, un especialista técnico exótico, y todo un pelotón de soldados de infantería para reventar el búnker todos reunidos a la misión justo a tiempo para que el asalto al guantelete pueda comenzar.



La misión audaz del Escuadrón Estrago destruye la superarma Imperial del guantelete antes de que pueda ser usada contra la República.

Con el respaldo completo de la flota de asalto de la República, el Escuadrón Estrago manipula el guantelete y sabotea la superarma masiva desde el interior. A pesar de las probabilidades aplastantes, la misión es un éxito, y el guantelete es completamente destruido. Sin embargo, el cerebro responsable del desarrollo del arma, el brillante General Imperial Rakton, logra escapar y jura venganza.

ENFRENTAMIENTO FINAL



El comandante del Escuadrón Estrago informa a su equipo junto a otros miembros de una fuerza de ataque conjunta de élite antes de iniciar un asalto final contra el general más letal del Imperio en Corellia.

Enfurecido por la destrucción de su superarma el guantelete, el General Rakton lanza una campaña despiadada en los Mundos del Núcleo. El recién promovido al rango de mayor, el célebre comandante del Escuadrón Estrago trae las superiores fuerzas de la República como apoyo contra las legiones conquistadoras de Rakton. La batalla entre los dos ejércitos se desgarra a través de la galaxia, hasta que el Escuadrón Estrago y las fuerzas personales de Rakton entran en un enfrentamiento final en el planeta de Corellia.

El comandante veterano localiza la sede central y fortaleza de Rakton y la asedia con un grupo de aliados de élite de la República, finalmente confrontando al infame General Imperial el mismo. Rakton es un maestro del combate personal con décadas de experiencia sangrienta, pero al final, él no es rival para el soldado de élite de la República. El comandante surge victorioso, trayendo un final a la campaña del Imperio en los Mundos del Núcleo, y finalmente cambiando el curso de la guerra a favor de la República.

SOLDADOS DE LA REPÚBLICA: COMPAÑEROS

Expertos de élite fueron reclutados de toda la República, los miembros del Escuadrón Estrago se unen para llevar a cabo las misiones que se consideren imposibles para cualquier otra unidad.

OBLIGADO A TOMAR EL MANDO DESPUÉS de la traición despiadada del ex-comandante Harron Tavus y sus seguidores, el nuevo líder del Escuadrón Estrago reconstruye la unidad de Fuerzas Especiales legendaria desde cero. Los nuevos reclutas son extraídos de los puestos militares de la República toda la galaxia. Aunque sus motivos varíen del deber a la venganza a la emoción pura de combate, su comandante les une para forjar equipo de combate de élite de la República.



ARIC JORGAN

Aric Jorgan fue reclutado cuando la Gran Guerra contra el Imperio Sith hacía estragos en toda la galaxia. Los impresionantes resultados de las pruebas le permitieron entrar en una academia militar prestigiosa en Coruscant. Allí, se entrenó durante años para convertirse en un soldado de primera línea y líder. La puntería infalible de Jorgan le llevó a su colocación con la unidad de francotirador de élite de Deadeyes, después de dos años de servicio ejemplar, él gano el mando de su propio equipo. El registro del equipo bajo el mando de Jorgan era impecable. Esto le hizo la mejor opción cuando las fuerzas de infantería de la República en Ord Mantell requirieron de un nuevo oficial de operaciones que supervisara sus esfuerzos contra los separatistas locales.

Cuando Harron Tavus y sus seguidores desertaron al Imperio Sith en Ord Mantell, Jorgan fue injustamente degradado para dejar de destapar sus planes. Sin embargo, su carrera fue salvada por una transferencia de último hora al Escuadrón Estrago por la solicitud personal del General Garza, fundadora y líder de la élite de la División de Fuerzas Especiales. Después de algunas dudas iniciales, Jorgan tomo su nuevo papel como el experto de armas del Estrago con su determinación de marca registrada. La combativa, actitud exigente de Jorgan proviene de su aceptación de nada

menos que el mejor de aquellos que lo rodean, y esta es la única manera de asegurar su supervivencia de una misión horrenda con la siguiente.



ELARA DORNE

Una desertora del Imperio Sith, Elara Dorne es uno de un grupo selecto de ex-imperiales encargados de servir en el ejército de la República. La familia de Dorne es prominente entre la sociedad de Dromund Kaas, una posición ganada por muchas generaciones de servicio militar distinguido. Debido a su linaje, la educación de Dorne fue enfocada por completo en continuar la tradición de su familia.

Después de que Dorne se alistó con los militares Imperiales, ella persiguió su inclinación natural hacia las ciencias médicas, como parte de su entrenamiento. Ella se levantó rápidamente a través de las filas Imperiales y obtuvo varios reconocimientos por su trabajo excepcional. Sin embargo, la crueldad de sus compañeros oficiales del mismo tipo y la brutalidad desenfrenada de los señores del Sith pesaron fuertemente en la conciencia de Dorne. Ella fue finalmente llevada a abandonar a su familia y carrera para desertar y unirse a la República.

Los meses de escrutinio e interrogatorios por parte de la República siguieron a la defección de Dorne. Ella entonces aguanto años de estrecha observación mientras ella aplicaba su conocimiento médico en una clínica en Coruscant. Finalmente, después de un cuidadoso estudio de los estatutos de la República, Dorne solicitó y gano el derecho a alistarse en el ejército de la República en una base provisional.



El registro de servicios de Dorne desde que llegó a la República ha sido impecable, en todo caso, sus compañeros soldados con frecuencia la critican por sostener demasiado estrictamente las normas y códigos de conducta. Sin embargo, como la División de Personal del ejército de la República todavía la visualiza como una sospecha, la única opción de Dorne es continuar sirviendo como un ejemplo clásico de un oficial de la República impecable.

TANNO VIK

Tanno Vik es excepcional en dos maneras. En primer lugar, él puede identificar rápidamente puntos débiles en las estructuras y vehículos a fin de destruirlos con explosivos. En segundo lugar, fue reclutado en el Escuadrón Estrago después de ser dado de baja del ejército de la República.

Nacido de padres desconocidos en las calles sin ley de Nar Shaddaa, una sucesión de bandas crio a Vik y lo entrenó para luchar. Cada vez que una banda dejaba de cumplir con sus estándares ambiciosos, Vik los traicionaba a ellos y se pasaba a otra. El reclutamiento con los militares de la República fue al

principio solo otro "Comercio" para escapar de sus enojados ex-aliados. Vik planeo desertar en la primera oportunidad. Sin embargo, tan pronto como consiguió la posibilidad de usar armas de grado militar y explosivos, no pudo darle la espalda. Su habilidad y eficiencia ganaron la atención de la División de Fuerzas Especiales y otros al mando, pero su actitud rebelde e insubordinada impidió cualquier colocación de élite.

Vik salto de una fijación a la siguiente, sobresaliendo en combate, pero ganando en varias ocasiones malas críticas de sus superiores. Él era rutinariamente acusado de actividades delictivas. Sin embargo, nunca fue condenado hasta que fue identificado como cerebro de un chantaje que explotaba a civiles en el planeta Talay. Una corte marcial rápida y la baja siguieron y Vik desapareció en las masas de soldados a sueldo en el mundo devastado por la guerra de Balmorra.

Sin embargo Tanno Vik no desapareció de los archivos personales del General Garza. Cuando el Escuadrón Estrago necesito el mejor experto en demoliciones disponibles, Vik fue la primera opción de Garza.



YUUN

Extraño incluso entre su propia gente, Yuun está acostumbrado a los encuentros de confusión y malentendidos. Los Gand son raramente vistos fuera de su mundo natal, y los soldados Gand son prácticamente desconocidos. Sin embargo, para Yuun, la opción de salir de casa y servir en el ejército de la República fue tan lógico como un circuito de ordenador o código de programa con el cual él es tan experto en su función.

Yuun es un Findsman, un tipo de rastreador chamánico único del Gand. Siguiendo presagios oscuros que él percibe en su entorno, Yuun puede lograr hazañas verdaderamente extrañas: la localización de objetos escondidos y personas, cortamiento de ordenadores e incluso la reparación de maquinaria destruida. Comprensiblemente, los métodos de Yuun han sido encontrados con escepticismo durante su carrera, pero sus resultados nunca dejan de impresionar. Al final, la fisiología de Yuun ha sido una mayor barrera para su progreso que sus creencias extrañas o comportamiento. Capaz de hablar sólo su propio idioma y dependiente de una unidad de respiración para respirar, Yuun puede servir factiblemente en sólo un número limitado de unidades de combate activas. Por suerte, las habilidades excepcionales de Yuun llamaron la atención del General Garza. Ella le transfirió al Escuadrón Estrago en un corto plazo. Finalmente, Yuun tiene la oportunidad de aplicar su formación totalmente y seguir desarrollando su largo camino como Findsman.

M1-4X

Creado por un laboratorio de investigación militar avanzado, M1-4X es el pináculo del diseño de droide de combate de la República. Su desarrollo se llevó a cabo bajo el Proyecto de ignición. Este programa estudia las capacidades de un generador de poder clasificado diseñado por una raza desconocida. Las tropas de las Fuerzas Especiales recuperaron el generador en el planeta Ando Prime. Su capacidad de producción increíble hizo posible diseñar un droide de combate con



capacidad de potencia de fuego incomparable y tecnología de blindaje portátil. El doctor Boab Deduun, que era el protegido principal del legendario doctor científico Nasan Godera de la Republica, supervisó el diseño y la producción del M1-4X. Compartiendo el ferviente patriotismo y creencias de Godera que las fuerzas del Imperio deben ser eliminadas a toda costa, Deduun programo el M1-4X para ser un cazador implacable y orgulloso patriota de la República. El droide excedió todas las expectativas durante sus pruebas de combate iniciales, incluso llamando la atención del General Garza, quien dispuso que el droide tendría un lugar en el Escuadrón Estrago tras su finalización.

Sin embargo, los problemas surgieron con el generador todavía poco entendido, y el proyecto fue cancelado en silencio, al menos, oficialmente. En la actualidad, el proyecto fue reanudado y se completó usando activos escondidos controlados por Harron Tavus, el comandante del Escuadrón Estrago en el momento. Tavus convenció Deduun que la cancelación entera era una cubierta para mantener el M1-4X en secreto del enemigo. Tavus conspiró para usar el droide en sus propios objetivos traidores. Por suerte, sus proyectos fueron frustrados y el M1-4X tomó su lugar legítimo en el Escuadrón Estrago recientemente reorganizado.

SOLDADOS DE LA REPÚBLICA: ARMAS Y ARMADURAS

Victoria por potencia de fuego superior: la tecnología militar avanzada se une con la formación intensiva del ejército de la República para crear el soldado definitivo.

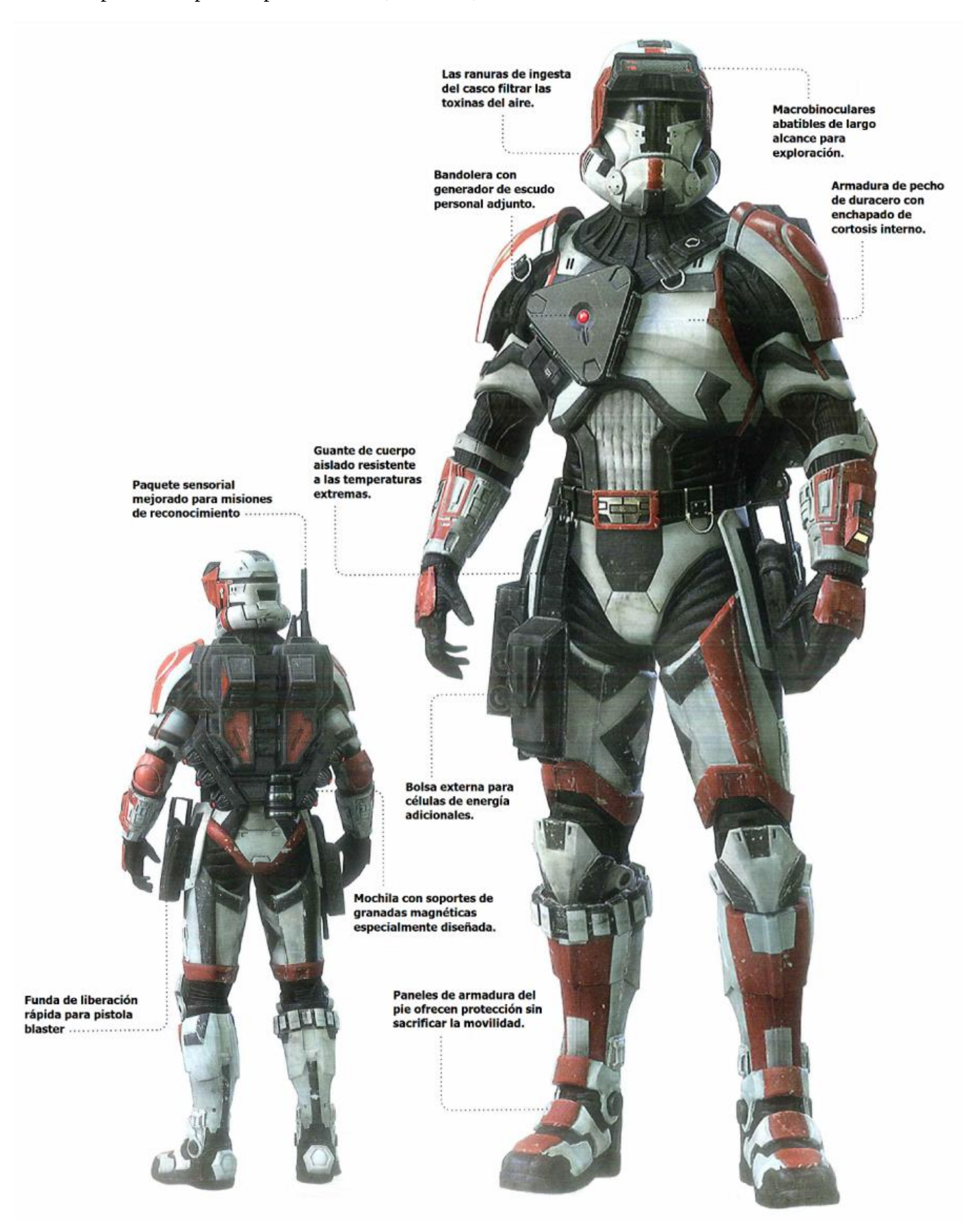


LOS SOLDADOS DE LAS FUERZAS ESPECIALES de la República como los del Escuadrón Estrago emplean una increíble variedad de equipos y tecnologías para lograr sus objetivos críticos en la guerra contra el Imperio Sith. Las armas y las armaduras más avanzadas en la galaxia son de edición estándar para estos guerreros de élite, y ellos invariablemente personalizar su equipo con modificaciones de encargo o compras especiales para satisfacer sus habilidades y preferencias únicas. Sin tener en cuenta el ambiente, obstáculo, o enemigo, los soldados de la República siempre están equipados con las herramientas correctas y las armas para cada trabajo.

ARMADURA

La armadura de combate de edición de la República, se produce en una amplia variedad de estilos para adaptarse varios perfiles de misión. El duraplastico endurecido forma el elemento protector principal de la mayor parte de la armadura, la cual es integrada en chalecos ligeros o moldeada en

placas superpuestas y llevada sobre un traje de cuerpo aislada para una cobertura máxima. Cuando más protección es requerida, el duraplastico puede complementarse o incluso ser reemplazado por un enchapado compuesto por duracero, cortosis, u otros materiales exóticos.



Las armaduras estándar son resistentes al fuego de armas pequeñas y metralla, mientras se ha informado que variedades más pesadas han sobrevivido hasta huelgas repetidas del sable de luz y los cañones montados en vehículos. Los centros de reclutamiento del Ejército de la República a

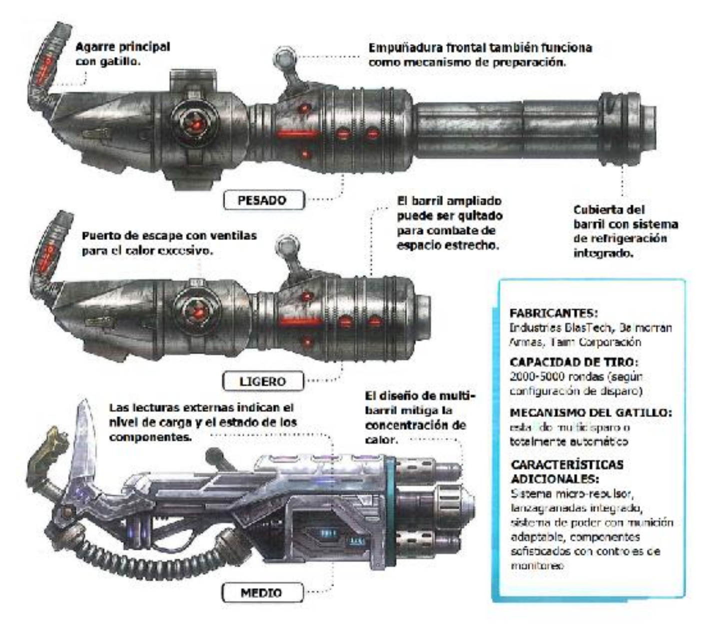
veces muestran que placas del pecho excepcionales han resistido impactos de misiles directos, con la esperanza de inspirar la confianza entre los reclutas potenciales.



CAÑÓN DE ASALTO

Muchos soldados de las Fuerzas Especiales de la República favorecen los cañones de asalto para incursiones sorpresa y emboscadas contra las tropas enemigas.

Las más poderosas armas blaster de infantería jamás diseñadas, los cañones de asalto combinan la potencia de fuego de todo un escuadrón y lo ponen en las manos de un solo soldado, se requiere una formación intensiva para manejar y disparar estas armas devastadoras con eficacia, ya que sus componentes pueden dañarse por sobrecalentamiento si no se manejan correctamente, La mayoría de los cañones de asalto están equipados con su propio sistema de superrefigerante para ayudar a compensar este problema, algunos barriles deportivos adicionales son montados en rotación o intercambiando los mecanismos de movimiento para disminuir aún más la acumulación de calor.



Los soldados que con regularidad usan estos cañones a menudo se vuelven muy sentimentales sobre sus armas. Algunos soldados incluso dan a su cañón un apodo severo o irónicamente alegre.



GRANADA

Aunque los sistemas de lanzamiento de granadas sean integrados en todos los rifles de grado militar y cañones de asalto, las granadas lanzadas a mano todavía son un pilar en el arsenal de la República. Las cargas explosivas especializadas ofrecen una variedad de opciones de combate, desde la incineración total en plasma hasta la congelación criogénica con flash a las altas detonaciones explosivas tradicionales.

Un tipo de granada, la "granada pegajosa infame," usa una combinación de abrazaderas electromagnéticas y dosificadores de gel de alta fricción para adherirse despiadadamente a cualquier superficie de impacto. La tecnología fue al principio improvisada en conjunto como un método para medir los alumnos que lanzan con exactitud, y solo fue aplicada más tarde cuando llevaron municiones y se dieron cuenta de sus aplicaciones militares.



RIFLE BLASTER

El arma principal de la mayoría de las fuerzas de infantería de la República es el rifle blaster. Los barriles de blasters militares más largos permiten que los rayos de partículas generados por estas armas sean más pesadamente enfocados, causando un mayor alcance y una mayor exactitud. Los rifles blaster militares también son capaces de más altas tasas de disparo que los modelos civiles, y vienen equipados con sistemas de lanzagranadas, ya sea integrados en el barril o unidos al marco del rifle.

A pesar de las numerosas tentativas del subcomité del Senado y del personal de comando, no hay ningún rifle de "edición estándar" universal solo para los militares de la República. Las limitaciones de línea de abastecimiento, los fabricantes competidores, y los comandantes de campaña testarudos han llevado a diferentes armas expedidas en diferentes partes de la galaxia a lo largo de las décadas de conflicto con el Imperio Sith.

SOLDADOS DE LA REPÚBLICA BUQUE ESTELAR: BT-7 TRUENO

Liderando la carga de los campos de batalla a través de la galaxia, el BT-7 Trueno es tan resistente como los hombres y mujeres que lleva al combate.

LA CAPACIDAD DE DESPLEGAR RÁPIDAMENTE TROPAS en escenarios de combate es una ventaja clave en cualquier compromiso militar, y ese fue el objetivo principal del BT-7 Trueno. Viendo la necesidad de un vehículo de despliegue con una mayor flexibilidad operacional que los transportes de tropas estándar, el Comando de la República contrato a Rendili Hypertrabajos para desarrollar un totalmente nuevo tipo de buque de combate, el diseñador principal excéntrico de la compañía, Ryden Pollad, entrego un diseño radicalmente avanzado con un enchapado de blindaje duradero, escudos de tecnología avanzada, y una amplia gama de armamento pesado.



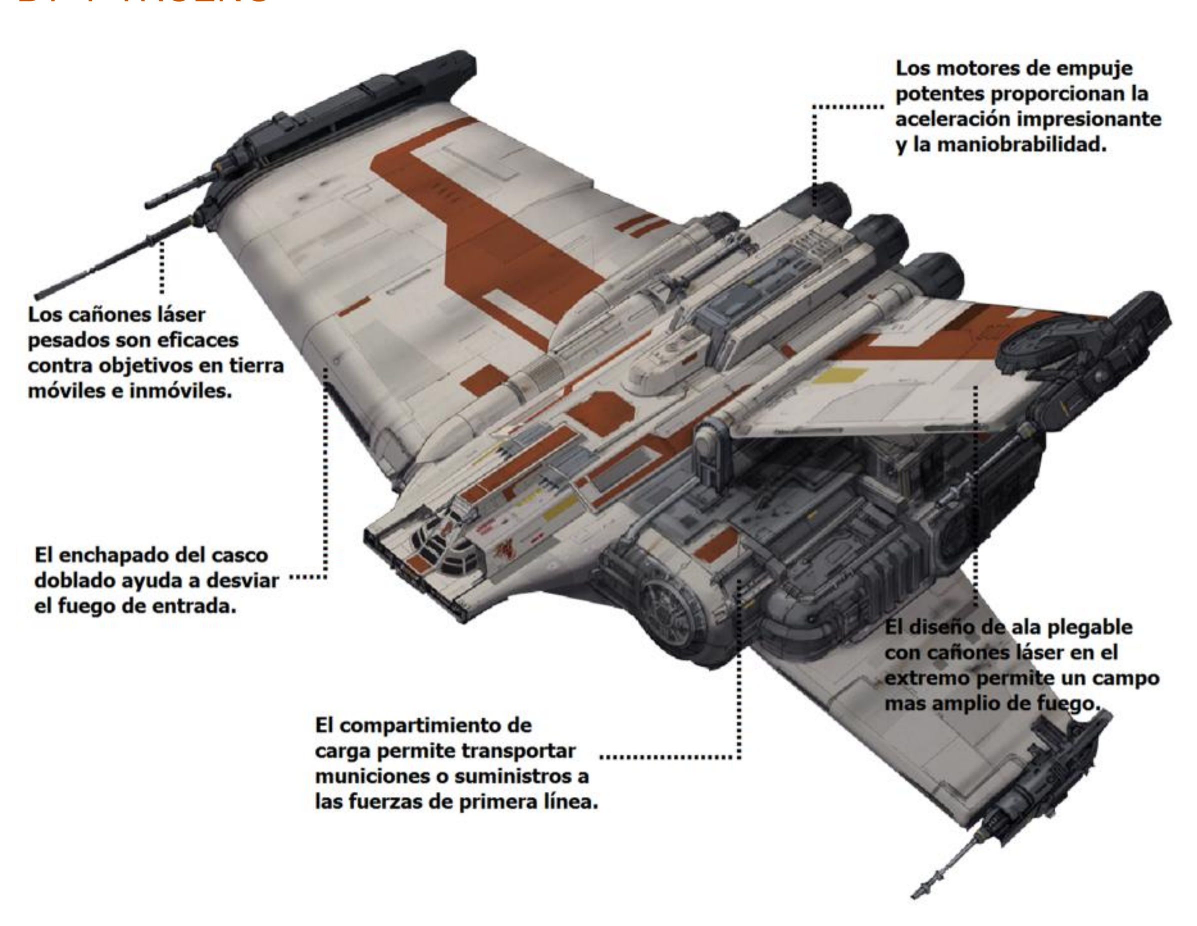
Más grande y más rápido que cualquier otro vehículo de transporte militar en producción, el Trueno puede funcionar durante largos períodos de tiempo sin el apoyo de la flota, superando fácilmente barcos capitales enemigos, y sosteniendo su propia batalla contra incluso cazas más ágiles.

Un compartimento de equipo espacioso ofrece literas para un escuadrón completo y bastante espacio adicional para vario personal.

BUNKER DE VUELO

El interior del Trueno está equipado para servir como una base de mando móvil completa. El equipos de holocomunicaciones avanzado permite el contacto constante con las fuerzas aliadas, mientras que un amplio espacio en las literas, una armeria totalmente abastecida, y la bahía médica muy sofisticada aseguran que los soldados a bordo esten siempre listos y equipados para entrar en el combate.

BT-7 TRUENO





PERFIL: BT-7 TRUENO
CLASIFICACIÓN: Vehículo de asalto /despliegue rápido
FABRICANTE: Rendili Hypertrabajos
DIMENSIONES: 96x61x80 m (315x200x262 ft)
ARMAMENTO ESTÁNDAR: Cañones láser pesados, misiles
CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: Sala de sesión informativa de mando, armería de a bordo, bahía médica





SALA SESION INFORMATIVA
La grande sala de sesion informativa con pantalla de visualizacion y holoproyectores permite a los oficiales al mando preparar sus equipos, para incluso las misiones más complejas.

HOLOTRANSMISOR
El compartimiento central del Trueno aloja un holotransmisor encriptado muy capaz de realizar comunicaciones de largo alcance.

El SERVICIO DE INFORMACIÓN ESTRATÉGICO

Bajo la atenta mirada de la República, los agentes dedicados del SIS guardan una vigilia constante contra los asaltos sombrios del Imperio.

EL SERVICIO DE INFORMACIÓN ESTRATEGICO es realmente la principal agencia de espionaje e inteligencia acertada de la República. Aunque más pequeña que su organización rival, la inteligencia Imperial, la SIS ha sostenido más que su propia guerra de secretos.

Los agentes del SIS se concentran en el trabajo de inteligencia "pura", como la recopilación de información tanto errónea como exacta descubriendo complots enemigos. Cuando la intervención directa es inevitable, la organización emplea agentes entrenados para llevar a cabo sabotajes, secuestros, o cualquier otra acción requerida. Por lo general es preferible y biave que la milicia de la República, la orden Jedi o cualquier otra inteligencia se reuna, sin embargo, es mejor arriesgar agentes encubiertos en el campo.

El reclutamiento para la SIS está fuertemente controlado, pero tiene pocos requisitos previos establecidos. El proceso de aplicación es extenso, aunque a veces es recortado con la recomendación de un consejo activo. Una vez que las cartas credenciales y la lealtad a la República son comprobadas, el jefe de la oficina local debe dar la aprobación final antes de hacer una oferta.

LA BIBLIOTECA ENCUBIERTA

Antes de la Gran Guerra, la SIS era una pequeña subdivision de monitoreo y descifrado de la Biblioteca del Senado. La asociación era en gran parte presupuestaria, destinada a evitar llamar demasiado la atención hacia la SIS y sus actividades. Muchos funcionarios superiores de la SIS sirvieron en la vieja "biblioteca encubierta", incluyendo el actual director, Marcus Trant.

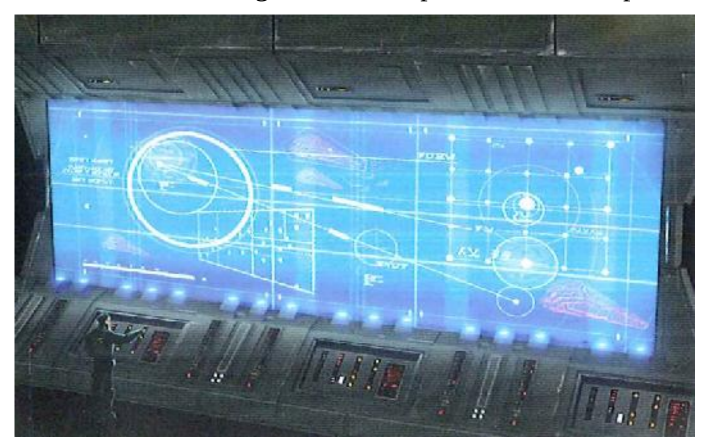
Una vez que la amenaza del Imperio Sith se hizo evidente, la SIS rapidamente y en silencio se expandió. La infiltracion en el gobierno y la sociedad Imperial resulto excepcionalmente difícil, pero la SIS obtuvo ganancias en otra parte. Jakers de la SIS irrumpieron en las redes de ordenador Imperiales codificadas, y los especialistas de intercepción de señales supervisaron transmisiones Sith confidenciales. Un agente particularmente emprendedor se hizo pasar por un comerciante de

esclavos y vendio espías disfrazados a los Sith. Desde dentro del Imperio, estos esclavos juntaron inteligencia crucial sobre la actividad Imperial hasta que la SIS organizo una misión audaz para rescatar a los esclavos informantes desinteresadamente. Cada día de la Gran Guerra, los agentes de la SIS arriesgaron sus vidas preparando el terreno para las mayores victorias de la República.



Siempre que sea posible, la SIS emplea jakers de ordenadores de élite para aprovechar las redes de vigilancia disponibles a nivel local para reunir información discretamente, en lugar de correr el riesgo de una infiltración física.

En los años desde el Tratado de Coruscant, la SIS sólo ha aumentado su eficacia. La paz, tan frágil como era, dio a los agentes de campo muchas más oportunidades de observar y analizar al enemigo. Incluso unos pocos se infiltraron en las filas de los militares Imperiales. Decenas de complots Imperiales, desde simples movimientos de tropas hasta superarmas avanzadas, han sido frustradas gracias al trabajo incansable de los agentes de campo de la SIS.



El desciframiento y análisis de datos, mientras que menos romántico que el trabajo de campo arriesgado, son cruciales para las actividades de la SIS.

VIGILANCIA Y EL ARTE DEL ESPIONAJE

La mayor parte de las operaciones de la SIS se llevan a cabo de forma remota, sin implicar el contacto directo con el enemigo. Las intercepciónes de señal, el desciframiento de códigos, y la vigilancia producen inteligencia valiosa que salva vidas e influencia las decisiones sobre una escala

galáctica. Los agentes extienden la desinformación al enemigo a través de "transmisiones secretas" falsificadas y otros canales intencionadamente inseguros.

Cuando el trabajo de campo se requiere, la SIS emplea sus agentes encubiertos altamente capacitados. Aunque perfeccionados y equipados para el combate, los agentes de la SIS evitan el conflicto a favor de los medios más sutiles de acopio de inteligencia o influencia. Las asignaciones pueden durar desde unas horas hasta varios años, aunque la mayoría se completan rápidamente para minimizar el riesgo del descubrimiento. Todas las asignaciones de campo se gestionan por un agente de alto nivel o especial, que mantiene todos los agentes participantes informados y organizados.



Todas las operaciones de la SIS en una determinada "zona de operaciones" (a veces una sola ciudad, un planeta entero o un sistema de estrellas) son administrados por un jefe de oficina. Estos espías altamente experimentados con frecuencia hacen juegos malabares y docenas de operaciones activas a la vez, participando a menudo directamente cuando la mano de obra es corta.

Los droides de reconocimiento a menudo se emplean como pajaros diminutos con "ojos visores" para vigilar las actividades enemigas, mientras sin peligro pasan fuera de la vista.

DIRECTOR MARCUS TRANT

POSICION: Director, Servicio de Información Estratégica

EDAD: [CLASIFICADO]

MUNDO HOGAR: [CLASIFICADO]

NOTAS DE CARRERA: sirvio como agente de desciframiento hasta la Gran Guerra. Su primer servicio de campo fue documentando en el planeta Bomodon: asistiendo al peloton de la Republica varado con una campaña de guerrillas improvisada. Las areas de mision posteriores fueron [CLASIFICADAS], Ralltiir [CLASIFICADAS], y un año antes del Tratado de Coruscant, fue designado jefe de la oficina para las actividades de la SIS en Nar Shaddaa. Responsable del restablecimiento de al menos 56 casas de seguridad a través de varios distritos. Director nombrado de la SIS tres años después de la firma del Tratado.

El director anterior se retiró debido a problemas de salud, quien eligió a Trant como su sucesor. La ubicacion de la Oficina principal es [CLASIFICADO], supervisa directamente las operaciones de los agentes clave, incluyendo a Theron Shan, [CLASIFICADO] y Ardun Kothe. Mantiene buenas relaciones con contactos en el Senado y la Orden Jedi. Las relaciones con los militares de la República en su mayoría buenas (ver Notas personales, más adelante).

NOTAS PERSONALES: Casado dos veces, sin hijos. Su primera esposa fue Elin Garza, una mujer humana; Garza era un oficial del ejército de la República en el momento (ver operación Bomodon,

arriba). El matrimonio terminó en divorcio después de 26 meses. Garza ahora tiene el rango de General y el mando total de todas las Fuerzas Especiales de la República. La cooperación entre la SIS y las Fuerzas Especiales estan tensas a lo maximo.

EL ARTE DEL ESPIONAJE DE LA REPÚBLICA

Sirviendo desde las sombras, sólo los miembros mas brillantes y más audaces se consideran para el reclutamiento en la SIS.

EL TRABAJO DE CAMPO DE LA SIS REQUIERE del secretismo extremo y la delicadeza. Con este fin, los agentes emplean la tecnología más avanzada disponible. Los maximos científicos de la Rpública trabajan incansablemente para desarrollar el equipo sofisticado y el armamento para dar a los agentes de la SIS todas las ventajas posibles. La mayoría de estos desarrollos se basan en tecnologías existentes probadas, pero algunos aplican nuevos descubrimientos radicales que permanecen desconocidos para los civiles e incluso las compañias militares.

Por supuesto, el equipo avanzado no es accesible a las manos inexpertas. Los nuevos agentes aprenden las técnicas más básicas en la seguridad de instalaciones de práctica ocultas, pero el proceso es breve. La mayor parte de la formación de un nuevo agente es realizada "en el trabajo", con agentes de alto nivel en calidad de instructores de campo y consejeros. No hay ninguna "graduación" para un agente de la SIS: ellos deben seguir aprendiendo durante toda su carrera a fin de estar por encima de los últimos avances en equipo y armamento.



DOCTOR NASAN GODERA

POSICIÓN: Anteriormente Jefe de Diseño, de los Laboratorios Avanzados en Desarrollo

EDAD: 67 (fallecido)

MUNDO HOGAR: Balmorra

NOTAS DE CARRERA: Maximo desarrollador de arma en la República en toda la Gran Guerra. Sus diseños se centraron en la erradicación de las masas y la incapacitacion de las fuerzas enemigas.

PROYECTOS CONOCIDOS: Planeta Prison, Sistema de Realce de la Guardia a Motor, Tambor de Choque, Mascara Laser de la Muerte, Arsenal de Oposicion, Antorcha del Cielo, Espia Ray, [CLASIFICADO] y [CLASIFICADO], Renuncio a su posicion despues del Tratado de Coruscant, citando "cobardía" entre los contemporáneos políticos. Retirado en aislamiento [CLASIFICADO], hasta casi el secuestro por la Inteligencia Imperial. Rescatado por un Caballero Jedi [CLASIFICADO] y devuelto al servicio. Actuó como consultor de ciencia estratégica para el General Var Suthra. Asistio en campañas sobre [CLASIFICADO], [CLASIFICADO] y Corellia, donde fue muerto en acción por las fuerzas Imperiales.

NOTAS PERSONALES: Patriota de la Republica, incondicional e intransigente.



ARDUN KOTHE

POSICION: Director de Operaciones del Borde Medio, Servicio de Información Estratégica

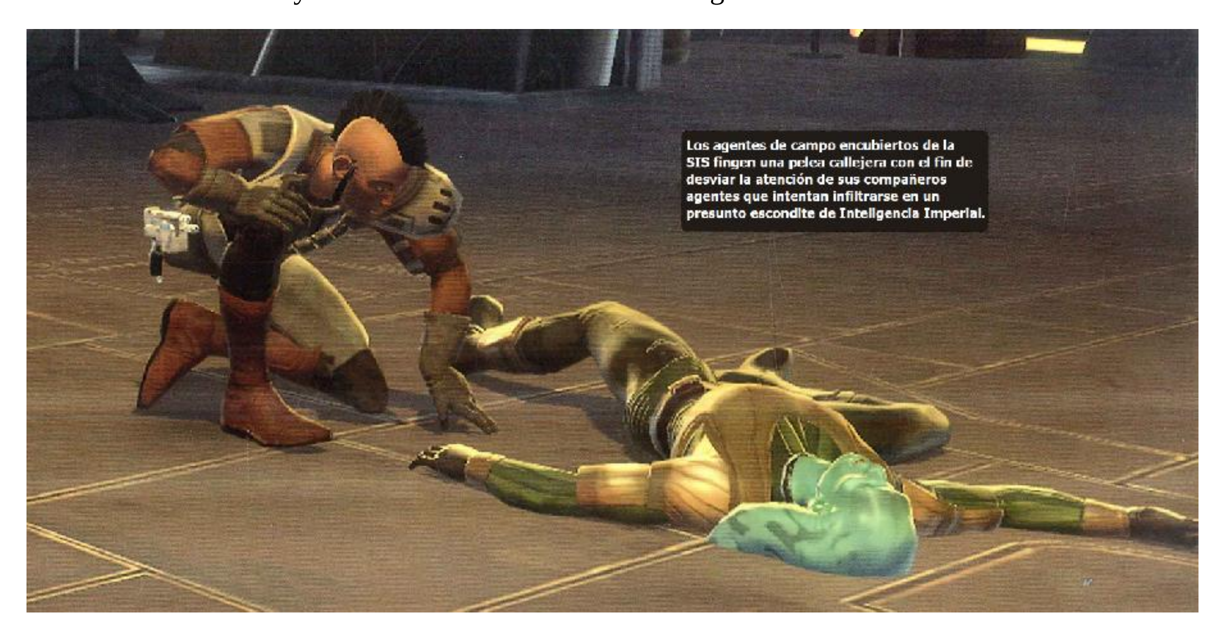
EDAD: 54

MUNDO HOGAR: Dantooine

NOTAS DE CARRERA: Sensible a la Fuerza. Reclutado por la Orden Jedi en infancia temprana, completo su formacion y se desempeñó como un Caballero Jedi en todas partes de la Gran Guerra. Se cree que es responsable del rescate de los Senadores Thranz y Falit durante un intento de asesinato en Coruscant. Renunció a la Orden después del Tratado de Coruscant, separandose al creer que fue amistosa. Reclutado por la SIS poco después.

Su servicio inicial sobre [CLASIFICADO] muy impresionante. Comando un grupo de operaciones en el Borde Medio durante dieciseis meses después de unirse. Operaciones conocidas (sólo nombres clave disponibles): Rueda de Grabado, Abandonado, [CLASIFICADO], y Cuchillo de Cristal. Conocido por trabajar con un equipo de agentes con nombre en clave después de concentrarse en naipes de Sabacc: Legado, Rueda, Riesgo, Sable, y Hunter. Se cree responsable de la reciente operación de recuperar el proyecto superarma con nombre en clave Arsenal de Oposicion. Estado operativo final se desconoce.

NOTAS PERSONALES: A pesar de dejar la Orden Jedi, muestra respeto permanente por el personal Jedi y sus creencias. Mantiene buenas relaciones con muchos Maestros Jedi, incluyendo [CLASIFICADO], Syo Bakarn y Jaric Kaedan. Favorece las operaciones que involucran la liberacion de esclavos y el reclutamiento de activos enemigos.



EQUIPO

EL RAYO ESPÍA: El pináculo de la tecnología de vigilancia de largo alcance. Un rayo espía dispara rayos de partículas de alta velocidad en objetos objetivos, como vehículos o estructuras. Las partículas reflejadas permiten que el dispositivo genere una imagen de alta resolución de lo que golpea, Esto permite que un pequeño equipo de agentes reconozca con precisión las flotas enemigas y estaciones orbitales sin ser detectados, incluso en distancias interplanetarias.

El rayo espia no está diseñado como un arma, pero su viga puede ser ajustada dentro de la variedad de frecuencia del rangos de las armas. Los agentes expertos aconsejan no dirigir el rayo hacia seres humanos dentro de 500 km (310 millas) para evitar la desintegración.

GENERADOR CAMPO DE CAUTELA: El generador de campo de cautela puede hacer a un agente completamente invisible a simple vista. El campo es más eficaz en movimientos cortos y de largo alcance, pues los movimientos corporales rápidos puede hacer añicos la ilusión completamente, por esta razon, los generadores de campo de cautela se usan principalmente para la infiltración, la evasión y la búsqueda cautelar.

UNIDADES DE HOLO-DISFRAZ: Los proyectores holográficos avanzados y los sintetizadores de audio permiten a un agente verse y hablar como una persona completamente diferente. También pueden ser usados para parecer un objeto inofensivo. Debido a que las unidades de holo-disfraz son frágiles y muy caras, sólo son empleadas por agentes especiales con gran experiencia.

PICOS DE ORDENADOR: Apodados los "jakers portátiles," los picos de ordenador llevan programas automatizados para violar sistemas de seguridad informáticos. Estos dispositivos permiten a los agentes de campo tener acceso a los datos o desactivar medidas de seguridad que requeririan normalmente de un jaker experto en ordenadores.

LA ORDEN JEDI



GUARDIANES DE LA PAZ

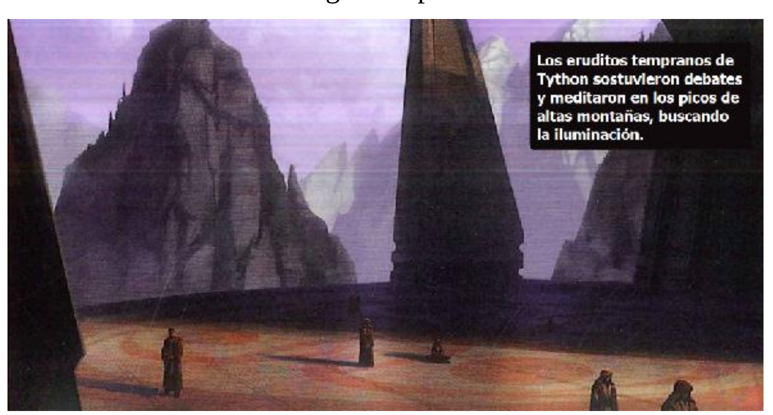
Extendiendose antes de los albores de la Repúblicala la Orden Jedi y sus predecesores han salvaguardado por mucho tiempo la paz en la galaxia.

DURANTE MAS DE 20.000 AÑOS, LOS MIEMBROS DE LA ORDEN JEDI han servido como guardianes de la paz y la justicia en la República Galáctica. Una sociedad de maestros, científicos, filósofos y guerreros, la Orden Jedi se dedica al estudio y la comprensión de la Fuerza, una energía siempre presente que rodea y une toda la vida en la galaxia. Aunque la Fuerza puede ser manipulada para servir a muchos propósitos, la Orden Jedi sigue el camino compasivo, misericordioso y benevolente del lado luminoso.

La historia de la Orden Jedi se remonta a decenas de miles de años a los siglos antes de la fundación de la República Galáctica. Durante este tiempo, los antiguos antepasados de los Jedi estudiaron los caminos de la Fuerza y sentaron las bases mismas de la Orden Jedi. Sus descubrimientos y conocimientos serían la base de las enseñanzas Jedi para las generaciones venideras.

REUNION DE MENTES

Mucho antes de la subida de la República, un grupo de individuos del mismo parecer se reunieron de todos los rincones de la galaxia para encontrarse en el mundo remoto de Tython. Ellos se reunieron para compartir sus conocimientos sobre el Ashla, un poder místico que permitia que los dotados y sensibles lograran grandes proezas físicas y mentales. A través de años de estudio, estos eruditos aprendieron que el Ashla era sólo un lado de un poder mas grande unificador que llegarian a conocer como la Fuerza.


Los eruditos tempranos de Tython sostuvieron debates y meditaron en los picos de altas montañas, buscando la iluminación.

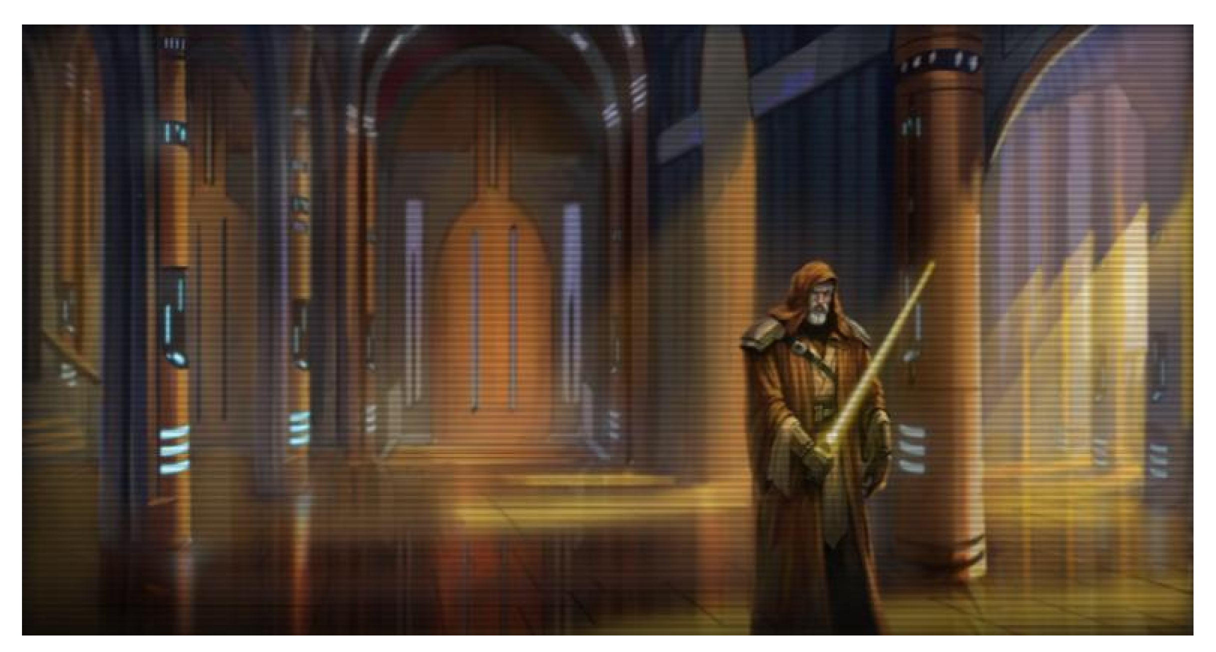
LA FUERZA

Es un poder penetrante, unificador y misterioso, la Fuerza existe dondequiera que haya vida en la galaxia. Sólo los seres sensibles a su presencia son capaces de sentir y usar la Fuerza. Durante milenios, estos sensibles a la Fuerza han estudiado y aprovechado la Fuerza para influir en el mundo que los rodea. Aunque algunos han usado esto para su beneficio personal, la Orden Jedi se adhiere al camino desinteresado y compasivo conocido como el lado luminoso de la Fuerza.

CAMINO DEL LADO LUMINOSO

La almenara directa que la Orden Jedi ha seguido durante miles de años, el lado luminoso de la Fuerza que esta alineado con los ideales de humildad, piedad, iluminación, y benevolencia. Aquellos que siguen el camino del lado luminoso se comprometen al estudio y el entendimiento de la Fuerza, y se esfuerzan por lograr la armonía personal y espiritual con la galaxia. A diferencia de los seguidores del lado oscuro, que doblan la Fuerza para servir a sus deseos personales de avaricia y poder, los seguidores del lado luminoso aspiran reforzar su conexión con la Fuerza y permitir que se convierta en una extensión de sus cuerpos físicos. Los Jedi emplean el lado luminoso de la

Fuerza para defender la República y ayudar a sus aliados. Los curanderos Jedi reparan heridas y salvar a los heridos desde el borde de la muerte. Otros Jedi pueden usar la Fuerza para desaparecer y ocultar su presencia nublando las mentes de los que están cerca de ellos. Durante la Guerra Civil Jedi, el Caballero Jedi Bastila Shan uso una habilidad rara y poderosa conocida como la meditación de batalla para inspirar, coordinar y fortalecer las legiones enteras de soldados de la República. Algunos secretos beneficiosos del lado luminoso tienen que ser descubiertos aún.



El Maestro Jedi Belth Allusis expreso las virtudes del Jedi mas viejo con su vestimenta humilde y conducta cortés, a su lado blandio el sable de luz, el arma que significa la voluntad del Jedi de defender esas virtudes y proteger la República.

ORÍGENES DEL JEDI

Los seguidores del Ashla permanecieron en Tython para estudiar el lado luminoso de la Fuerza. Sin embargo, su mayor amenaza vino desde dentro, cuando varios de sus aliados renunciaron al Ashla y comenzó a usar la Fuerza para el poder personal. La guerra resultante devastó Tython, ya que los disidentes usaron el lado oscuro de la Fuerza dejando cicatrices y corrompiendo el planeta.

La Orden jedi moderna se levantó de las cenizas de estas Guerras de la Fuerza. Como los seguidores del Ashla triunfaron sobre sus antiguos aliados hambrientos de poder, ellos vieron el daño que podía ser forjado por el lado oscuro. Para protegerse a sí mismos y a las futuras generaciones de las tentaciones del lado oscuro, la Orden Jedi fue fundada. Dedicada al estudio y la práctica del lado luminoso de la Fuerza, los Jedi se comprometieron a proteger a la galaxia de los horrores del lado oscuro que habían presenciado en Tython.



La belleza de los valles y cascadas de Tython inspiraron a los Jedi a explorar y enfrentar peligros escondidos del planeta.



PRINCIPIOS DEL JEDI

La paz, la justicia y la sabiduría. Estos ideales principales fueron establecidos por los fundadores de los Jedi para guiar y proteger su Orden. Años más tarde, estos principios influirían en el mantra del Código Jedi.

PAZ: Los Jedi luchan sólo para defender la paz, protegerse a sí mismos, y resolver los conflictos en todas partes de la galaxia.

JUSTICIA: Los Jedi deben poner sus pasiones a un lado para juzgar justamente. La emoción y el miedo son los enemigos de la justicia y la honestidad.

SABIDURÍA: Los Jedi buscan el conocimiento que guarda la sabiduría. Al compartir su iluminación, los Jedi permiten que otros sean liberados de los lazos de la ignorancia y el miedo.

PROTECTORES DE LA GALAXIA

Los Jedi defienden los ideales de la República, y protegen a los ciudadanos de las fuerzas de la oscuridad que amenazan con consumir la galaxia.

DEVASTADA POR LA GUERRA Y CORROMPIDA POR EL LADO OSCURO, el planeta Tython fue un recordatorio peligroso y doloroso de los tempranos errores de la Orden Jedi. Después de varios conflictos violentos que devastaron el planeta, los Jedi abandonaron sus templos en Tython y se restablecieron en el mundo de Ossus para crear un nuevo centro de aprendizaje Jedi. Su reino siguio ampliandose con el descubrimiento del planeta sagrado Ilum plagado con los cristales necesarios para suministrar energia a los sables de luz Jedi. El tiempo paso, y la Orden Jedi se hizo fuerte y sabia.

Pero la Orden Jedi fue transformada para siempre tanto con una nueva alianza poderosa, como con el surgimiento de su adversario mortal. Ligados por el respeto mutuo, la paz, la libertad y la democracia, los Jedi se comprometieron con la República Galáctica como sus protectores jurados. Mientras tanto, los Jedi disidente en Korriban sembraron las semillas de destrucción y odio en el Imperio Sith y los Jedi pronto fueron obligados a luchar para salvaguardar la paz y la justicia en todas partes de la galaxia.

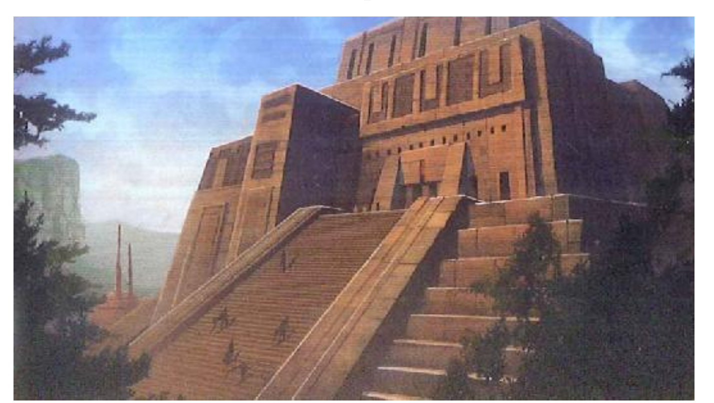
TRASLADO A OSSUS

Aunque Tython había nutrido tempranamente la Orden Jedi, una serie de conflictos terribles conocidos como las Guerras de la Fuerza devastaron Tython y sus sistemas circundantes. Los sobrevivientes de la Guerra de la Fuerza abandonaron Tython buscando un nuevo hogar, y establecieron un nuevo centro de aprendizaje en el mundo de Ossus. Rico en vida y cubierto de bosques exuberantes, Ossus proporcionó un escape tranquilo de Tython devastado por la oscuridad.

Habiendo aprendido las lecciones dificiles de las Guerras de la Fuerza, la Orden Jedi en Ossus prosperó. El planeta se convirtio en un centro de filosofía, aprendizaje y sabiduría. Durante los siguientes milenios, las mentes más brillantes de los Jedi y los estudiantes más curiosos se reunieron en Ossus, buscando la iluminación sobre la Fuerza. Más de 10,000 años después que los primeros

Jedi aterrizaron en Ossus, una Gran Biblioteca Jedi fue construida alli para servir como archivo magnífico de las enseñanzas y los descubrimientos del Jedi.

Los Jedi fueron finalmente expulsados de Ossus durante la Gran Guerra Sith, cuando los Jedi caídos Exar Kun y Ulic Qel-Droma emprendieron una batalla feroz contra la República. Aunque Ossus fue casi destruida en el conflicto, el planeta permaneceria para siempre como símbolo de la sabiduría, la determinación e ilustracion de la Orden Jedi.



La Gran Biblioteca de Ossus albergaba innumerables artefactos y documentos, que sirvieron como un centro de aprendizaje y descubrimiento de toda la Orden Jedi.



Un Jedi entrena en los patios del templo de Tython, afilando la mente y el cuerpo. Si la República debe ser preservada contra el mal, sus defensores deben ser tanto vigilantes como incansables.

DEFENSA DE LA REPÚBLICA

La Orden Jedi seria para siempre transformada poco después de trasladarse a Ossus. Desconocido entonces para el Jedi, la República Galáctica habia sido fundada recientemente. Los tempranos exploradores hiperespaciales estaban trazando la galaxia y el mapeo de la Ruta Comercial Perlemiana los condujo bien al tope con los Jedi en Ossus. Los Jedi dieron la bienvenida con cautela a los exploradores de la República y escucharon los magnificos cuentos, prometedores de un gobierno fundado en la cooperación pacífica y la democrácia. De este modo, la Orden Jedi se comprometió a defender la República.

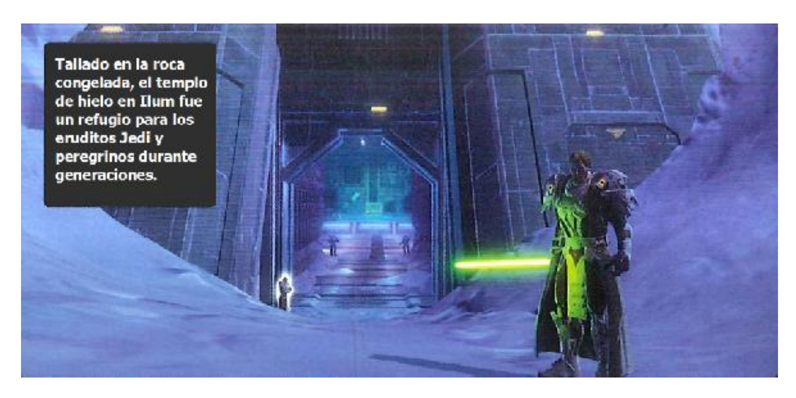
La alianza Jedi con la República creció durante los milenios, con la República confiando a menudo demasiado en sus poderosos protectores. Debido a su consejo sabio y destreza de combate, los Jedi se levantaron a posiciones de liderazgo y mando militar. Les ofrecieron pronto nombramientos políticos, que los Jedi por ultimo juraron renunciar. En cambio, ellos continuaron sirviendo a la República, como fuerzas pacificadoras, consejeros y diplomáticos. El Templo Jedi en Coruscant se convirtió en el centro de su Orden.

Las tensiones entre los Jedi y la República se han disparado desde el final de la reciente Gran Guerra contra el Imperio Sith. Devastada por el regreso del Imperio Sith, la República criticó a los Jedi por no defenderlos. Los Jedi aceptaron estas acusaciones, entendiendo que la colera de la República nacia de la

frustración, y de como sus líderes buscaban a alguien para culpar. Aunque los Jedi dejaron la capital de la República para restablecerse en Tython, ellos permanecen más firme que nunca en su resolucion de proteger la galaxia de la amenaza renaciente del Imperio Sith.

PEREGRINACIÓN A ILUM

Como los mundos de Tython y Ossus, Ilum durante mucho tiempo existio como un mundo sagrado de la Orden Jedi. El planeta helado fue descubierto por primera vez hace casi 20.000 años por un explorador Jedi desconocido que fue atraido allí por el tirón de la Fuerza. En la superficie congelada de Ilum, el encontró formaciones de cristalinas que reaccionaron a la Fuerza. Tales cristales fueron esenciales para la construcción de sables de luz, el arma icónica de la Orden Jedi. Pero nunca antes habían visto los Jedi tantos cristales en un solo lugar.



Atraídos por los cristales del sable de luz y el descubrimiento místico del planeta, los Jedi comenzaron a hacer peregrinaciones a Ilum. Aquellos que tenian aún que construir su primer sable de luz exploraron las cavernas congeladas de Ilum, meditado en su entorno, y eligiendo un solo cristal de miles para dal poder a su sable.

Mientras Ossus proporciono un refugio a los Jedi para reunirse y aprender, el aislamiento frío del Ilum les dio la oportunidad de encontrar la paz interior y forjar un arma en la calma y el silencio del planeta. Ilum permaneció como un mundo sagrado y santo para los Jedi durante milenios. Pero la vuelta repentina del Imperio Sith que comenzó la Gran Guerra, arrancó Ilum de las manos del Jedi.

ENEMIGOS DE LOS SITH



Para los Jedi, ningún enemigo plantea una mayor amenaza a la libertad galáctica que los Sith. Creados del cruce de una especie bélica y los exiliados Jedi en el planeta Korriban, los Sith manejan el sables de luz y el lado oscuro de la Fuerza para dominar y conquistar la galaxia. La filosofía destructiva de los Sith nació de un contragolpe violento contra los principios de la Orden Jedi.

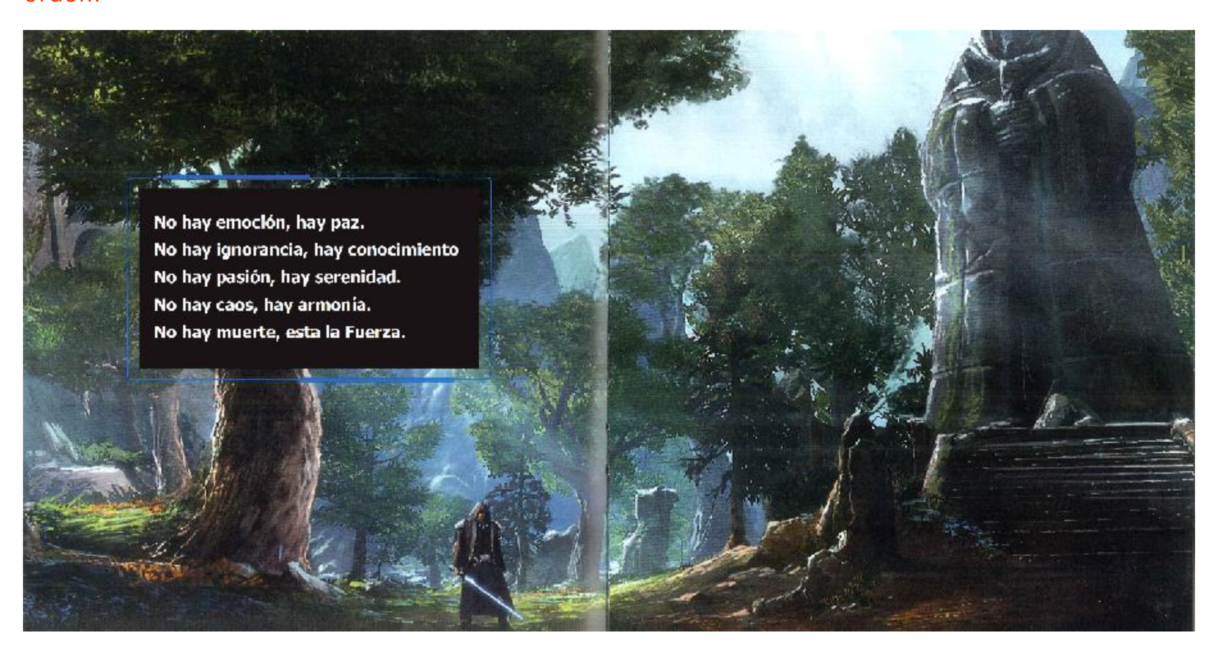
El Lord Sith Darth Malgus y el Maestro Jedi Ven Zallow siguen luchando en Coruscant siendo otro choque en la batalla sin fin entre la luz y la oscuridad.

Los Jedi primero chocaron con el Imperio Sith durante la Gran Guerra Hiperespacial. Aunque los Jedi por ultimo ganaron, su campaña por purgar la galaxia de la corrupción Sith sólo logró despertar la furia de su enemigo. Los Sith regresaron 1.300 años más tarde, con su odio más fuerte que nunca.

La Gran Guerra terminó en una paz inquieta que debia caer en unos pocos años. Ahora los Jedi y los Sith hacen la guerra otra vez; si los Jedi fallan, la paz y la justicia moriran con ellos.

EL CODIGO JEDI

La guia del Codigo Jedi, se centra, y recuerda a todos los Jedi de los principios centrales de su orden.



LA GUERRA CIVIL JEDI

Revan y Malak. Una vez héroes Jedi, su caída al lado oscuro encendería la Guerra Civil Jedi y casi borraria la República.

LA ORDEN JEDI HA DEFENDIDO LA PAZ, la justicia y la República durante más de 20.000 años. De los muchos peligros que amenazan la Orden y sus ideales, ninguno es más destructivo que el Imperio Sith. Este poder galáctico está liderado por los belicosos Sith, que luchan por la gloria y la conquista, usando el lado oscuro de la Fuerza para aniquilar todo lo que el Jedi jura proteger. Los Jedi primero enfrentaron a los Sith hace más de un milenio en la Gran Guerra Hiperespacial, un conflicto galáctico que casi destruyó la República. Pero cuando los Jedi y la República surgieron victoriosos, los remanentes del Imperio se retiraron y se desvanecieron en aparente extinción.

Más de 1000 años mas tarde, los Caballeros Jedi Revan y Malak lucharon como héroes en la vanguardia de las Guerras Mandalorianas. Entre sus batallas, los Jedi descubrió las enseñanzas olvidadas de los Sith. Revan y Malak así comenzaron su caida lenta hacia el lado oscuro, una corrupción que en última instancia provocaria la Guerra Civil Jedi y conduciria la República al borde de la destrucción.

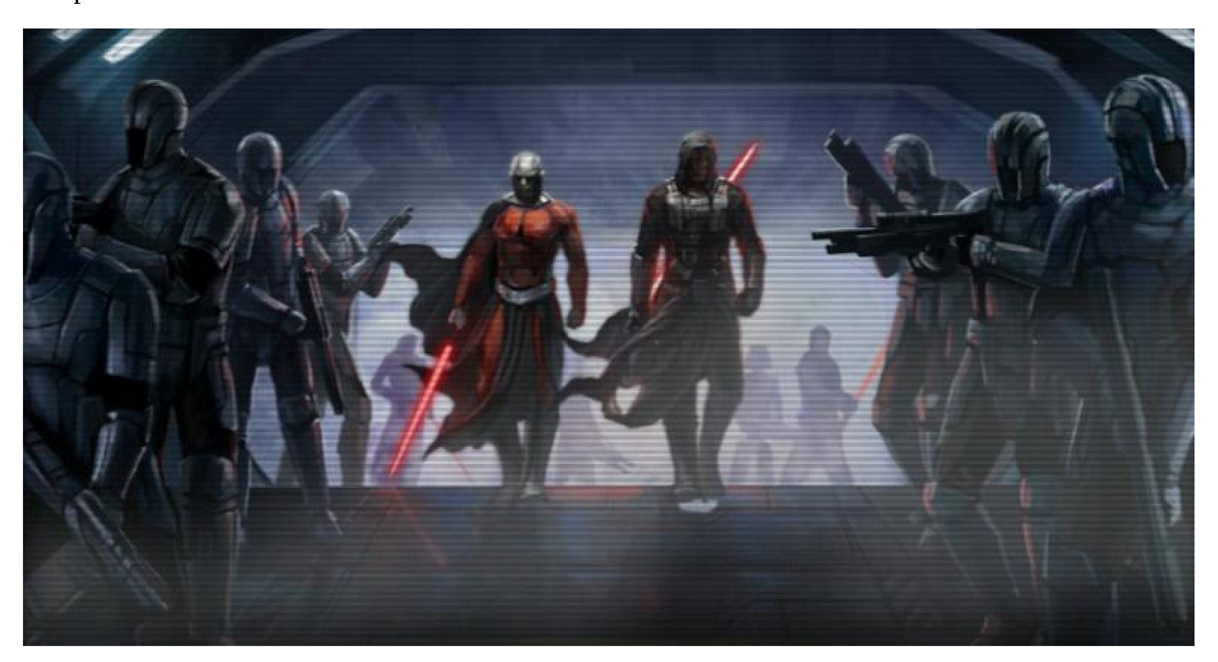
LA CAÍDA DE REVAN

El Caballero Jedi Revan fue uno de los más grandes héroes de la República de historia. Uniendo la República con sus gritos de acción, Revan rompió la parálisis de cautela del Consejo Jedi y ganó las Guerras Mandalorianas para la República. El costo de la victoria, sin embargo, había dejado su



marca en Revan. Sus acciones habian causado millones de muertes, y su hambre de conocimiento le había expuesto a las antiguas enseñanzas de los Sith. Su caída al lado oscuro había comenzado.

Como los Mandalorianos se retiraron del espacio de la República, Revan y Malak se dieron a la persecusion. Su caza los llevó a un planeta sumergido en tormentas interminables. Fue en este mundo de Dromund Kaas donde Revan y Malak descubrieron la poderosa civilización Sith que había estado creciendo en secreto en el poder durante siglos. Impulsado por la prisa y la curiosidad, Revan y Malak se opusieron al Emperador Sith sin alertar a la República. El poder supremo y espeluznante del Emperador corrompio los Jedi y completó su caída al lado oscuro.



Darth Revan lleva su Imperio Sith a la guerra contra la República que una vez protegio.

LA FORJA ESTELAR

Renacidos como Sith, los recién nombrados Darth Revan y Darth Malak fueron encargaron con una misión vital para el Emperador, para asegurar la Forja Estelar, una instalación espacial antigua construida más de 25.000 años antes por el Imperio Infinito rakata. En las manos del Emperador, la Forja Estelar podría producir un suministro interminable de buques de ataque y máquinas de guerra, el combustible perfecto para la guerra inminente del Imperio contra la República.

Revan y Malak recorrieron la galaxia y finalmente descubrieron la Forja Estelar. Pero en lugar de entregarla al Emperador, Revan se apoderó de la Forja Estelar para su propio uso. Con Malak a su lado y la Forja Estelar suministrando su flota, Revan formó un nuevo Imperio Sith y se dispuso a conquistar la República. Solamente uniendo la galaxia bajo su gobierno podría Revan esperar derrotar la amenaza planteada por el Emperador.

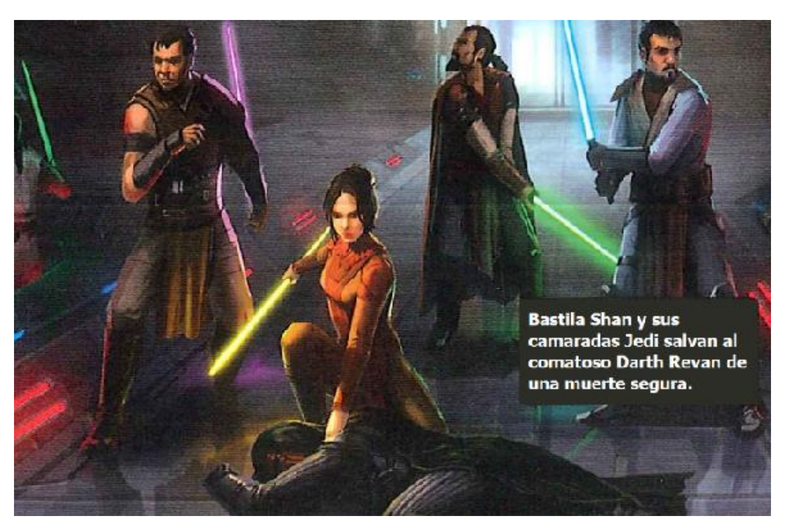
BATALLA DE FOEROST

El primer golpe de Revan contra la República fue rápido y devastador. Basándose en su conocimiento de los militares de la República, Revan llevo su armada Imperial al mundo de Foerost. Allí, se apoderó de la mayor parte de la flota de la República de los astilleros de Foerost y destruyó cualquier buque que se resistíera. Con la batalla de Foerost, la Guerra Civil Jedi había comenzado.

EL RENACIMIENTO DE REVAN

Darth Revan y Darth Malak tallaron un camino de destrucción a través del espacio de la República. Apoyado de una armada interminable construida por la Forja Estelar, y ayudado por el conocimiento de Revan de la estrategia de la República, sus victorias fueron numerosas y brutales. Pero después de varios años de triunfo, la campaña de Revan terminaría repentinamente en una trampa de la República y el engaño del Sith.

Un equipo de ataque Jedi se reunio para capturar a Revan, y redimirle, de ser posible. Bajo el mando de la poderosa Jedi Bastila Shan, el equipo de asalto ataco el buque insignia de Revan, abordó su buque, y se enfrentó al poderoso Sith. Cerca de allí, Darth Malak sintió la repentina vulnerabilidad de su Maestro y rápidamente la explotó. En un golpe de estado traicinero, Malak bombardeó el buque de Revan para aniquilar a su antiguo amigo y las fuerzas Jedi a bordo. Creyendo muerto a Revan, Malak se declaró el nuevo gobernante del Imperio Sith.


Bastila Shan y sus camaradas Jedi salvan al comatoso Darth Revan de una muerte segura.

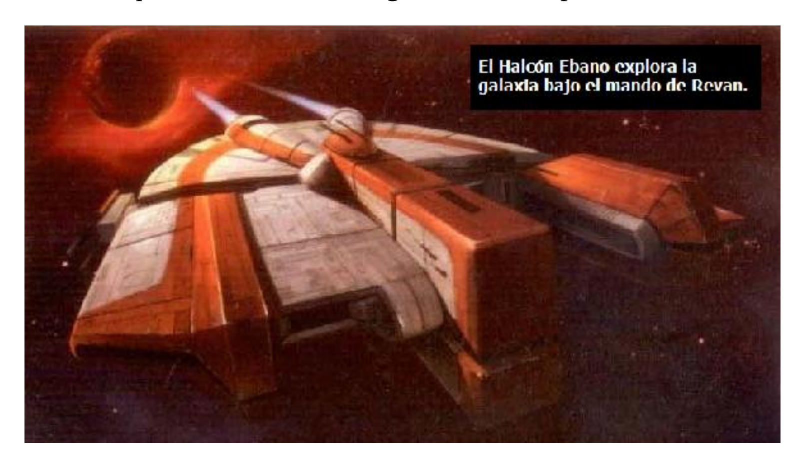
Pero Revan sobrevivió el ataque de Malak. Gravemente herido y aferrándose a la vida, fue rescatado por Bastila Shan, quien transporto el comatoso Sith al Enclave Jedi en Dantooine. Fue allí donde los Jedi curaron no solo el cuerpo herido de Revan, sino tambien las cicatrices y traumas que destruyeron su mente. Su poder combinado borró la memoria de Revan de su pasado oscuro. Sólo un puñado de Jedi sabía que este soldado inocente había sido una vez el poderoso Sith Darth Revan.

TARIS BOMBARDEADO

Darth Malak emprendio la guerra contra la República con una fuerzas renovada. Mientras tanto, Bastila Shan vigilaba a Revan, quien ahora servia a la República como un soldado leal sin tener idea de su identidad verdadera. Sin embargo, el poder único de Bastila de la meditación de batalla pronto llamó la atención de Darth Malak. Extendiendo la mano con la Fuerza, Bastila podía unir ejércitos enteros, incrementando su moral y coordinación de ataque. Darth Malak deseo tal poder. Y si Bastila rechazaba acompañarle, Malak simplemente la destruiría.

Darth Malak ataco cuando el buque de Bastila, la Espiral Endar, viajaba cerca de la ciudad mundo de Taris. Cuando los Sith abordaron su buque, Bastila huyó dentro de una vaina de escape. Ella

escapó de las garras de Malak, aterrizando en la superficie de Taris abajo. Mientras tanto, Revan quien también estaba a bordo durante el ataque luchó a través de las fuerzas Sith y escapó segundos antes de que Malak abriera fuego contra la Espiral Endar, matando a todos a bordo.



Con Taris ya bajo la ocupación Sith, Malak creyo que encontraria rápidamente a Bastila. Los acorazados nublaron el cielo y bloquearon el tráfico saliente. Los soldados Sith marcharon por la ciudad buscando la joven Jedi. Revan logró eludir los Sith y finalmente reunirse con Bastila. Ellos requisaron un buque estelar conocido como el Halcon Ébano y se dispararon lejos de Taris, al igual que la flota de Darth Malak bombardeó el planeta, en un ultimo intento vano por matar a Bastila. Taris fue quemado. Millones perecieron. Pero Revan y Bastila sobrevivieron para estar enfrente de Malak, otra vez.

REDENCION DE REVAN

La Forja Estelar se desplomo junto con la estrella que la impulsaba, explotando en una tormenta colosal que marcó el final de la Guerra Civil Jedi.

MIENTRAS TARIS QUEMADO POR EL BOMBARDEO de Darth Malak, Bastila Shan escapó con Revan, el Jedi caído que no poseía memoria de su vida pasada o corrupción por el lado oscuro. Bajo la dirección de Bastila, Revan nuevamente recibio formacion como Jedi y comenzó su camino hacia la redención. Pero mientras el Imperio Sith de Darth Malak continuaba diezmando la República y búscando a Bastila, Revan fue forzado a estar al frente de la batalla galáctica.

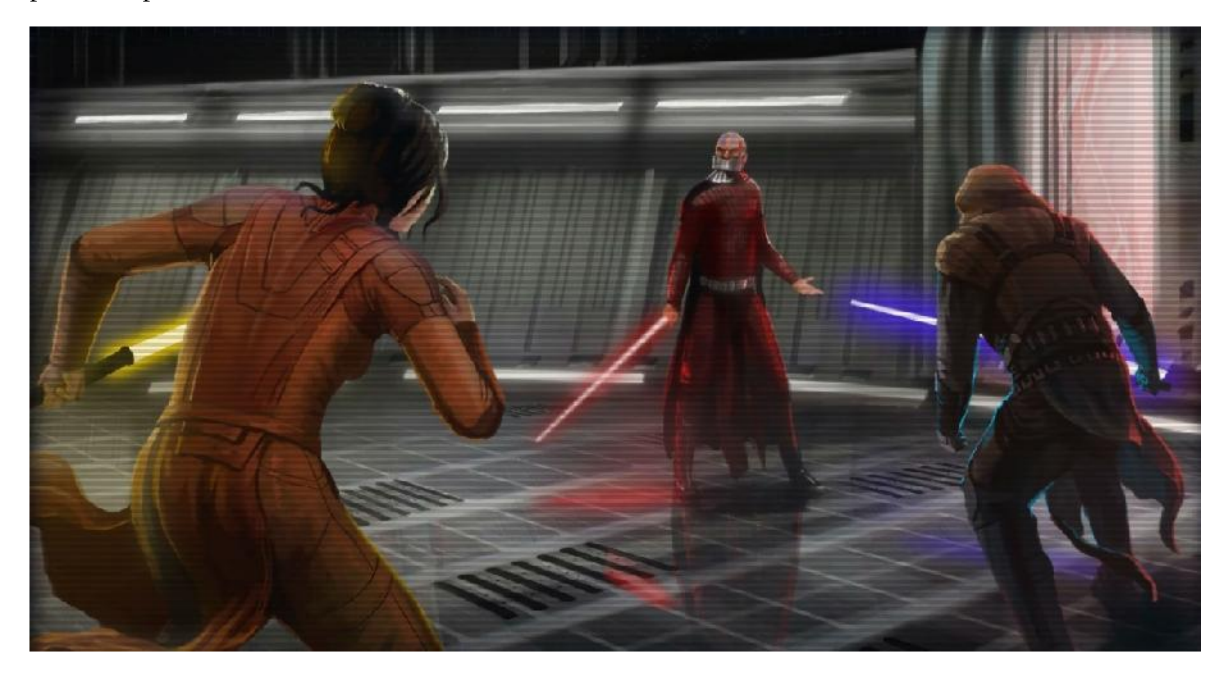
Poco Revan sabía que el camino a la victoria pronto le llevaría a enfrentarse a los oscuros secretos de su pasado. Revan en última instancia, superaria su historia violenta, convirtiendose en un héroe para la República, y ganando la Guerra Civil Jedi. Pero primero, tendría que derribar el Imperio que el mismo creó y destruir la Forja Estelar que abastecia de combustible su armada interminable.

FRENTE AL PASADO

Con la destrucción de Taris todavía fresca en su mente, Revan comenzó su formacion como Jedi bajo la direecion de Bastila Shan. Las frecuentes visiones continuaron molestando a Revan, llevandolo a buscar y en última instancia destruir la Forja Estelar, un antiguo astillero que produjo interminables droides y buques estelares para el Imperio de Darth Malak. Pero la búsqueda de Revan fue interrumpida cuando las fuerzas Imperiales capturaron a Revan y Bastila.

Encerrado dentro del buque insignia Imperial, Leviatán, Revan organizo una fuga audaz, y finalmente, se encontró cara a cara con Darth Malak. El viejo aliado de Revan al instante reconoció a su antiguo maestro. Darth Malak reveló la verdadera identidad de Revan y afirmo que los Jedi había manipulado la mente de Revan para ocultar su pasado. Revan se batió en duelo con Malak hasta que Bastila se sacrificó para que escapara Revan por ayuda. Recuperándose por la pérdida de

Bastila y la verdad de su identidad, Revan se dispuso a derrotar el Imperio Sith de Malak de una vez para siempre.



En los momentos finales de la Batalla de Rakata Prime, el Caballero Jedi Bastila Shan enfrento a Darth Malak a bordo de la Forja Estelar.

BATALLA DE RAKATA PRIME

La batalla final de la Guerra Civil Jedi se libró el planeta Rakata Prime. Fue allí donde Revan encontro la Forja Estelar, el corazón del Imperio de Darth Malak. Impulsada por el lado oscuro y abastecida por la energía de una estrella cercana, la destrucción de la Forja Estelar fue la clave para la derrota del Sith.

Revan desactivo el campo disruptor de la Forja Estelar para despejar el camino para el asalto de la flota de la República. Como una batalla espacial masiva se desencadeno alrededor de la Forja Estelar, Revan abordó la estación, pero su progreso fue bloqueado por Bastila Shan, ahora corrompida como aprendiz de Malak. Revan dominado a Bastila y la salvó de la influencia insidiosa de Malak, asi devolviendola al sendero del lado luminoso. Revan entonces enfrentó a sí mismo a Darth Malak en un duelo feroz, pero Revan prevalecio y finalmente derrotó a Darth Malak. Revan luego escapó de la Forja Estelar ya que el astillero dañado se desplomó en la estrella. La Guerra Civil Jedi había terminado.

REVAN

El heroe legendario de la República, Revan fue un Caballero Jedi famoso que cayó al lado oscuro, hace más de tres siglos. Revan en última instancia se redimió al destruir el Imperio Sith que él mismo estableció. Como tantas leyendas, los mitos rodean la infancia de Revan cada uno más fantástico que el ultimo. ¡Los mas tempranos hechos recuentan! Una afinidad prometedora de Revan por la Fuerza y su ascenso para convertirse en un Jedi. Con su amigo intimo Alek, Revan devoró el conocimiento con un apetito insaciable bajo muchos Maestros Jedi. Aunque Revan y Alek

ambos ganaron el título de Caballeros Jedi, la determinación y el orgullo de Revan despertaron preocupación entre el Consejo Jedi.

EL REVANCHISTA

Carismático, poderoso y un Jedi respetado, Revan pronto reuniria la República contra un nuevo enemigo. Los cruzados Mandalorianos habían comenzado la conquista de mundos marginales, pero la respuesta de la República fue poco entusiasta en lo maximo. Con su aliado y amigo Alek, Revan desafió la política del Consejo Jedi de moderación y abogó por la intervención rapida de la República. Revan reclutó Jedi y soldados por igual a su causa. Algunos llamaron a Revan un héroe, otros un defensor temerario, pero todos pronto se refirieron a el como el Revanchista.

HEROE DE LAS GUERRAS MANDALORIANAS



Después de años de escaramuzas, las Guerras Mandalorianas finalmente estallaron entre la República y los Neo-Cruzados Mandalorianos. Revan lideró la victoria de la República girando la tácticas de los Mandalorianos contra ellos. Planetas enteros fueron sacrificados si su pérdida podía detener el avance de los Mandalorianos. Después de una serie de triunfos despiadados, Revan finalmente derrotó a Mandalore para ganar la guerra. Pero el costo del éxito habia ya puesto a Revan en el camino al lado oscuro.

CAIDA Y REDENCIÓN

Los acontecimientos que siguieron se detallan en la historia de la Guerra Civil Jedi. Revan se volvió al lado oscuro en ultima instancia después de descubrir el antiguo Imperio Sith creciendo en poder en Dromund Kaas. Como Darth Revan, creó su propio Imperio y casi destruye la República, antes de que fuera traicionado por Darth Malak, una vez su amigo y aliado Alek. Revan fue rescatado por la Jedi Bastila Shan, y el Consejo Jedi limpió la memoria de Revan de todos los recuerdos de su pasado oscuro. Revan fue reformado como un Jedi, se opuso a la verdad de su identidad, y finalmente se redimio derrotando a Darth Malak y erradicando el Imperio que había fundado.

CAUTIVO DEL EMPERADOR SITH

Revan regresó a Coruscant como un héroe, aunque algunos permanecieron cautelosos del Jedi quien había librado tan recientemente la guerra contra ellos. El se casó con la Jedi Bastila Shan que había guiado su camino a la redención. Pero Revan fue atormentado por visiones amnésicas de su encuentro con el Emperador Sith. En busca de respuestas, abandono Coruscant, pero fue capturado en última instancia por el Emperador que lo cazo. Revan fue encarcelado en el mundo tormentoso de Dromund Kaas. Aunque intentó escapar y asesinar al Emperador, la misión de Revan terminó en un fracaso cuando su improbable aliado el Lord Sith Plaga se volvió contra él. La proxima prisión de Revan estaba escondida en lo profundo de la peligrosa nebulosa Vorágine. Revan permanecería allí durante siglos, prolongando su vida mediante la Alquimia Sith mientras que el Emperador sondeaba su mente para descubrir las debilidades de la República.

LA LEYENDA PIERDE INTENSIDAD

Revan soporto interrogatorios extenuantes del Emperador durante siglos. Mientras luchaba en cautiverio para retrasar el asalto del Emperador contra la República, la esposa de Revan Bastila envejeció y murió, aunque su hijo engendraria una larga línea de descendientes. Cuando el Imperio

lanzó la Gran Guerra contra la República, Revan usó su conexión con el Emperador para manipular al Lord Sith poniendo fin al conflicto en una paz temporal, salvando millones de vidas en el proceso. Fue durante esta paz que un equipo de ataque de la República finalmente rescato a Revan, pero los años gastados en la presencia del Emperador habían agitado la mente del Jedi.



REVAN
ESPECIE: Humano
EDAD: 300+ (prolongado por la alquimia Sith)
TITULOS: El Revanchista, Darth Revan
HONORES: Cruz de la Gloria (Guerra Civil Jedi)
FAMILIA: Bastila Shan (esposa), Vaner Shan (hijo), Satele Shan (decendiente distante)

Revan compartió su conocimiento sobre el Emperador con el nuevo Consejo Jedi y emprendio camino en un ultimo viaje. El destino final de Revan se pierde en la historia. Después de sacrificar la cordura y los años de su vida para proteger la República del Emperador, Revan una vez más cayó victima del defecto trágico que antes lo habia llevado a desatar la Guerra Civil Jedi. Su última posicion registrada fue la Fundición, una antigua instalación donde planeo levantar un ejército de droides masivos para aniquilar el Imperio de una vez para siempre. El complot de Revan fue derrotado en última instancia por un equipo de ataque Imperial enviado para reclamar la Fundición para el Imperio. Aunque Revan se presume muerto, su legado sigue vivo como un faro de esperanza, valor y fuerza para la República.

RENACIMIENTO JEDI

A raíz de la Gran Guerra, los Jedi han regresado a sus raíces ancestrales para reclamar su historia y trabajar para el futuro.

LAS REPERCUSIONES DE LA GUERRA CIVIL JEDI se sintieron durante siglos, pero finalmente la asediada Orden Jedi comenzó a prosperar de nuevo. Desde su templo en Coruscant, los Jedi se adaptaron a su papel tradicional como las fuerzas de pacificacion galácticas, hasta que el Imperio Sith, que había estado en espera durante mas de 1000 años, lanzó la Gran Guerra contra la República.

Cuando el Imperio Sith saqueo Coruscant poniendo fin a la Gran Guerra, uno de los principales objetivos del Imperio fue el Templo Jedi. Cientos de Jedi murieron y pisos enteros de artefactos y archivos de datos fueron destruidos o tuvieron que ser abandonados. Aunque la Orden Jedi sobrevivió, mucho se perdió, incluyendo holocrones irremplazables llenos de datos, manuales de combate preciados, mapas estelares, y la sabiduría compilado de grandes Maestros. Para la Orden que valoro el conocimiento, la exploración y la historia, esta pérdida fue un golpe devastador. Tratando de llenar el vacío, los Jedi se volvieron hacia su pasado. Con su antiguo mundo hogar de Tython recientemente descubierto de nuevo por la Jedi Satele Shan, la Orden pudo analizar sus mismos origenes.

LECCIONES DEL PASADO

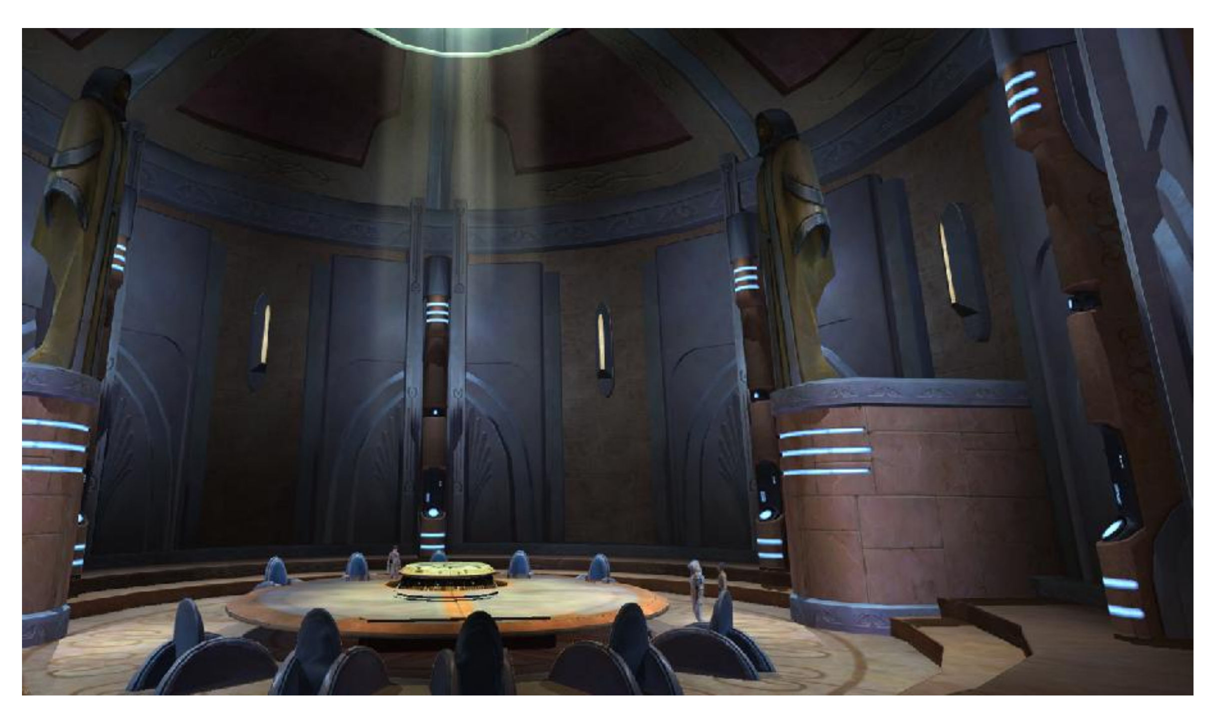
La Orden Jedi ha pasado años investigando Tython y desenterrando la historia de los antiguos Maestros. Después de ser tan violentamente arrancados de Coruscant, el Consejo Jedi buscó

inicialmente la estabilidad y un fundamento donde reconstruir el templo. Pero en los registros de las Guerras de la Fuerza turbulentas y en las antiguas enseñanzas holográficas de sus primeros mayores, los Jedi han descubierto nuevos secretos olvidados: manuales de ética, sistemas cifrados de idiomas olvidados, y más.


Un Jedi estudia un holograma docente dejado en Tython por los fundadores de la Orden Jedi.

Los conocimientos redescubiertos del Jedi provienen de las tradiciones, moralejas y la concepcion del mundo del Jedi a partir de aquel tiempo. El estudio ha permitido que eruditos Jedi incorporen las ideas antiguas en la Orden moderna. Ya que los Jedi del pasado estuvieron mas pesadamente implicados en la guerra, los Jedi son capaces de colocar sus circunstancias actuales en su contexto, y pueden aprender de las tácticas de las Guerras de la Fuerza y la Gran Guerra Hiperespacial en épocas pasadas.

Después de una meditacion cuidadosa, el Consejo Jedi decide prohibir al Jedi casarse y tener hijos, más fácil por el hecho que al Jedi le permitieron una vez tener familia. Los archivos de la creación meticulosa de las armas antiguas Jedi han influido y mejorado la construcción de sables de luz modernos. Los héroes olvidados han sido honrados, una vez más, y las viejas técnicas de formacion han inspirando una nueva generación de padawan. En un tiempo de lucha, la Orden Jedi ha sido renovada.



Un holomapa de Tython y sus cuerpos celestes circundantes es mostrado en el Templo Jedi. Jóvenes padawans y mayores Maestros Jedi a menudo visitan la demostracion para meditar en su próxima exploración del pasado de la Orden Jedi.

HOLOCRONES JEDI

Las crónicas holográficas o Holocrones, son dispositivos de almacenamiento de datos muy sofisticados. Ellos usan redes cristalinas de memoria para sostener cantidades increíbles de información. Aunque originalmente descubierto por los Sith, con los años, los Jedi han desarrollado su propia tecnología Holocrón de un estudio cauteloso de los dispositivos Sith. Los Holocrones Jedi se distinguen por su forma de cubo y diseños exteriores intrincados. Es bastante comun que varios Jedi añadan su sabiduría al Holocrón solos durante años. Ya que ellos contienen el conocimiento irremplazable y son muy dificiles de crear, los Holocrones son extremadamente valiosos. La pérdida de muchos Holocrones del Templo Jedi durante el Saqueo de Coruscant, destruidos por atacantes Sith, o tomados por saqueadores, ha sido una tragedia para la Orden.



Detrás del exterior elegante de un Holocrón se puede encontrar la historia galáctica antigua, la enseñanza de Jedi muertos hace mucho tiempo, y la filosofía solo descifrable para las mas agudas mentes.

Entre los Holocrones más preciados del Jedi estan los Noetikons. Estos dispositivos antiguos almacenan las memorias y las personalidades de los Maestros Jedi venerados, El Noetikon de la Luz contiene la sabiduría del Jedi que ejemplifico las virtudes de la Orden, e inspiro a otros a luchar contra el mal. Los más grandes eruditos, ingenieros y científicos de la Orden Jedi son venerados en el Noetikon de la Ciencia, mientras que el Noetikon de los Secretos sostiene el conocimiento Jedi de los que cayeron a la oscuridad, antes de encontrar finalmente el camino a la redención. Trágicamente, los Noetikons desaparecieron cuando el Templo Jedi fue destruido en el Saqueo de Corustant. Muchos Jedi temen que el conocimiento inestimable fue perdido para siempre, pero algunos sostienen la esperanza que los Noetikons sobrevivieron al ataque y algún día serán devueltos a la Orden Jedi.

MAESTRA YUON PAR



Yuon Par es uno de los eruditos más brillantes, valorado, y dedicados de la Orden Jedi. Una especialista en la prehistoria de la Orden Jedi, Yuon ha viajado a muchos mundos diferentes para llevar a cabo excavaciones arqueológicas, como una manera de encontrar y tratar con muchas culturas extrañas. Yuon también ha conducido expediciones a planetas tan diversos como Malachor III, Belkadan y Koros.

Considerada como frágil y extraña para muchos padawans, la Fuerza de Yuon Par radica en su dedicacion por el descubrimiento de la historia perdida.

Después que los Sith destruyó el Templo Jedi en Coruscant, unos Señores Sith comenzaron la búsqueda de enclaves de sus enemigos odiados los Jedi para atacar y saquear sus artefactos. Yuon asistio en el rescate de estos artefactos llevandolos a un lugar seguro. La oportunidad de

explorar las ruinas de Tython y registrar sus secretos ha mantenido a Yuon ocupada, pero muy feliz, en los últimos años.

Algunos Jedi, sin embargo, encuentran a Yuon siendo un Maestro poco ortodoxo. Ella cree que los mejores maestros son la Fuerza misma y la experiencia de primera mano. Como consecuencia, ella anima a sus estudiantes a ser muy independientes y de buscar sus propias respuestas. Su amistad con el cazador Trandoshano Qyzen Fess, un miembro de una especie conocida por la violencia ha hecho que algunos Jedi en privado se pregunten si Youn a perdido el juicio. Otros la ven simplemente como un erudito irreprimible, cuya curiosidad abraza tanto viejas como nuevas formas de pensar.

ENTRENAMIENTO JEDI

El entrenamiento riguroso, estudio dedicado, y la paciencia eterna guian los primeros pasos del camino del Jedi a la iluminación.

CUANDO LOS NIÑOS MUESTRAN LA SENSIBILIDAD de la Fuerza, se unen a la Orden Jedi como iniciados. Ellos pasan gran parte de sus años mozos en ejercicio, meditación y el estudio, mientras sus poderes crecen y maduran. En la adolescencia, los iniciados que sobresalen son elegidos como padawans y trabajan duro para construir tanto su resistencia física como su fortaleza mental necesaria para sentir y manejar la Fuerza. Los maestros observan el desarrollo de los padawan viendo donde sus talentos estan, y sugiriendo caminos potenciales dentro de la Orden.

Finalmente, cada Padawan es asignado a un Caballero Jedi o Maestro. Los Maestros dirigen a sus aprendices durante el final de su formación inicial, la enseñanza de las técnicas de la Fuerza avanzadas y la construcción de un sable de luz. El Maestro y Padawan por lo general continuan en misiones de campaña, junto antes que el padawan se someta a las pruebas Jedi, una serie de tareas extenuantes que demostraran si el padawan está listo para ser admitido en la Orden como un Jedi completo.

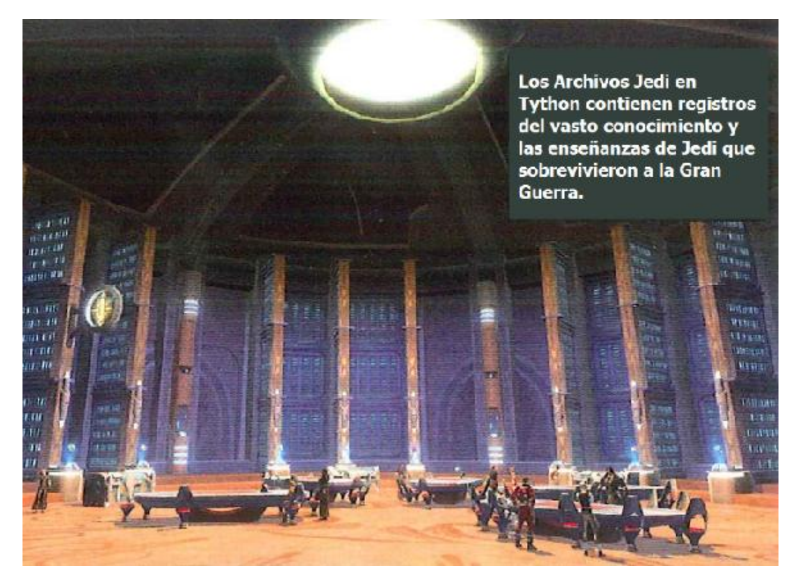
NUEVAS FUENTES DE CONOCIMIENTO

El Entrenamiento Jedi ha cambiado un poco desde que los Sith destruyeron el Templo Jedi en Coruscant al final de la Gran Guerra. Los antiguos instrumentos de formación de la Orden y los Holocrones educativos se perdieron para siempre en el asalto. El Consejo Jedi en Tython ha recreado tantos Holocrones como sea posible incorporando nuevas ideas de los artefactos desenterrados en el mundo ancestral Jedi de Tython. El Consejo también ha revivido técnicas usadas por los antiguos Jedi que habian sido por mucho tiempo olvidadas, como una antigua técnica para construir el sables de luz.

"La humildad es la lección más difícil, y el maestro mas fino" Maestro Orgus Din.

BAJO LA INFLUENCIA DE LA GUERRA

El enfoque del entrenamiento Jedi se ha transformado desde el traslado de la Orden a Tython. En los años de paz antes que los Sith regresaran, los Padawans fueron propensos a tener una educación mas intrincada en la política de los mundos del Nucleo que en la guerra Sith. Hoy, cuando los Jedi a menudo trabajan en colaboracion con los militares de la República, una comprensión de la estructura de mando y el protocolo son esenciales. Cuando las misiones fuera del planeta fueron una vez comunes, ya que los maestros buscaban ampliar los horizontes de sus estudiantes más allá de Coruscant, los Jedi ahora se entrenan en gran parte en Tython; no sólo porque es difícil viajar fuera



del planeta, sino también porque Tython presenta desafíos útiles. Los Padawan deben enfrentar los nativos salvajes asaltantes Raiders, negociar con los pobladores locales Twi'lek, y sobrevivir a las ruinas misteriosas y peligrosas de Tython. Aunque la destrucción del Templo Jedi en Coruscant fue una tragedia, la formación en su nuevo planeta hogar ha ayudado a equipar al Jedi para enfrentar una galaxia en guerra.



Un Jedi enseña a un padawan a limpiar su mente a través de la meditación, una de las muchas habilidades vitales aprendidas en el camino de convertirse en un Jedi. La belleza serena de la naturaleza fuera del Templo Jedi en Tython ofrecen un escenario ideal para la reflexión.

VIDA EN EL TEMPLO JEDI

Los Padawan completan su formación en Tython, viviendo y trabajando en el Templo Jedi. Aunque ser invitado no se considera un honor, la vida en un planeta tan salvaje es muy peligroso, sin mensionar el escrutinio del Consejo Jedi en sí mismo, siendo una perspectiva desalentadora. Un día típico comienza con el ejercicio a lo largo de los senderos montañosos, antes de los simulacros de combate en los patios del templo contra oponentes droides. Las tardes se gastan en los Archivos Jedi estudiando la historia, lenguas, o una estrategia. El Mmaestro de un Padawan puede realizar un seminario o establecer una tarea para sus estudiantes. Por las noches, los Padawan se dedican al estudio de la meditación y algunos voluntarios para hacer trabajo dentro del templo o en sus jardines.



Además de convertirse en hábil con la Fuerza, la Orden Jedi espera que cada Padawan sea tan capaz como cualquier ciudadano galáctico. Los Maestros enseñan habilidades prácticas como la física, pilotaje, reparación de droides, y astronavegacion. Al Padawan también se le enseña a ser autosuficiente y practicar meditacion y el cultivo de un huerto como técnica para evitar el hambre.

Los Padawan Jedi afilan sus habilidades con la Fuerza con la levitacion de las piedras pesadas de Tython.

LOS JUICIOS JEDI

Cuando el padawan ha entrenado y madurado al punto en que está listos para convertirse en Jedi, su habilidad, conocimiento y preparación emocional es probada en los juicios Jedi. En el pasado, estos juicios fueron mas formales. Hoy en día, son en gran medida a la discreción del maestro del padawan. Aunque ellas no se parezcan a las pruebas de los Sith, que enfrenta deliberadamente al acólitos con dilemas morales imposibles o enfrentamientos del uno contra el otro, los juicios Jedi son a menudo muy peligrosos.

Los juicios tienen como objetivo poner a prueba los diversos aspectos de la personalidad del Padawan. Los Padawan deben demostrar su valía estando dispuestos a someterse a la privacion física; mostrar su aptitud en el combate y su fuerza en la Fuerza; demostrar su coraje y fuerza interior, a menudo ante una gran tentación; y lo mas importante, conseguir una idea de sí mismos y sus propias limitaciones.



MAESTRO NOMEN KARR

Muchos Jedi han enfrentado a los Sith en combate y han sobrevivido, pero sólo el Maestro Nomen Karr se ha infiltrado con éxito en sus filas. Un Jedi valiente con una mente penetrante e inflexible, Nomen Karr se convenció que los Jedi necesitaban más conocimiento sobre el Imperio Sith junto con los planes que la Orden podía conseguir desde el exterior. En un gran riesgo personal, Nomen Karr se hizo pasar por un Sith durante muchos años y fue aceptado como uno de ellos. La inteligencia que el reunió fue inestimable, pero la oscuridad y la depravación del Sith dejaron una marca indeleble en él.

Con el tiempo, Nomen Karr se reunió con el Lord Sith Darth Baras, y los dos se hicieron amigos. Sin embargo, Darth Baras había empezado a sospechar que había un infiltrado entre los Sith y finalmente destapo el engaño de Nomen Karr. Nomen Karr escapó con su vida, pero el hablar con Darth Baras, el sospecho de una verdad escalofriante: que Baras había colocado espías dentro de los Jedi y la República.

La idea consumio a Nomen Karr. El se ha dedicado a descubrir estos espías con la ayuda de su nueva Padawan, Jaesa Willsaam, quien posee la capacidad de discernir la verdadera naturaleza de cualquier ser. Pero Darth Baras no ha olvidado la traición de su antiguo amigo. Ambos hombres saben aque habra finalmente un ajuste de cuentas entre ellos.



Los bosques tranquilos y serenos de Tython ofrecen un respiro para un Caballero Jedi. Pero los peligros acechan en los paramos tranquilos. Una vez el mundo hogar de la antigua Orden Jedi, Tython fue marcado por el lado oscuro durante una serie de conflictos que casi desgarraron la Orden Jedi. Más de 20.000 años más tarde, la oscuridad se ha desvanecido, pero en algunas areas la plaga insidiosa todavía corrompe la belleza natural de Tython.

FUNCIONES DEL JEDI

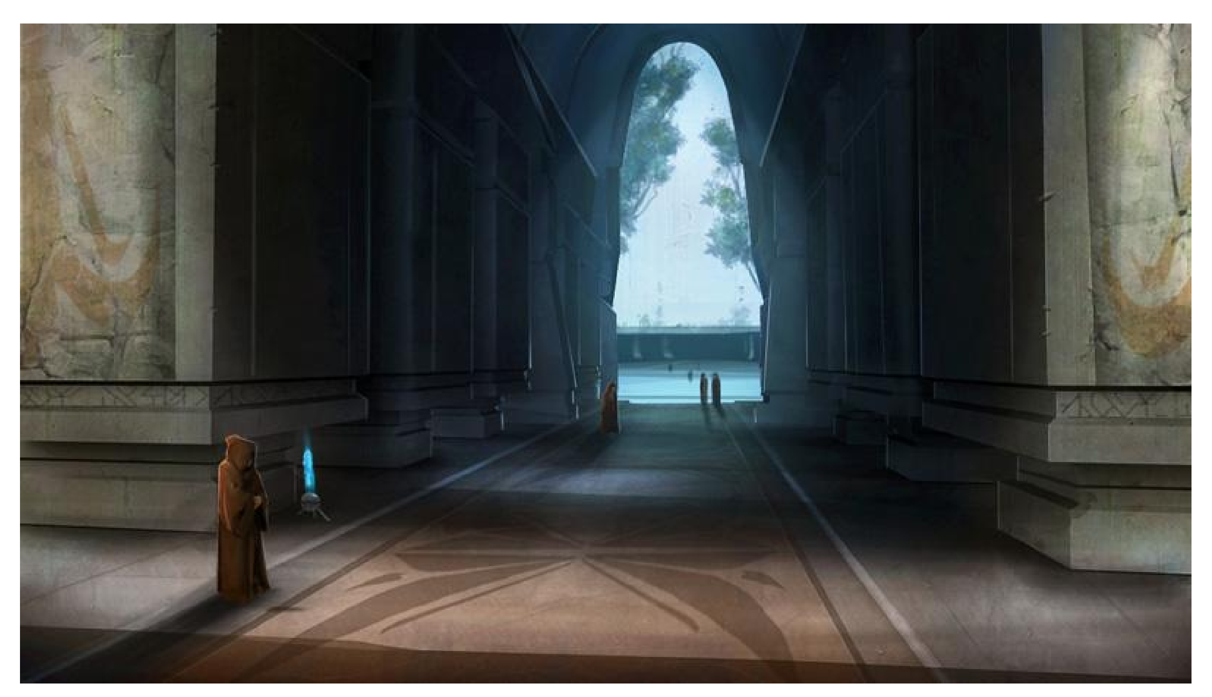
Desde Maestro de Batalla a diplomático, de general a Barsen'thor, los Jedi cumple muchas funciones en el servicio a la Fuerza, su Orden, y la República.

APROBAR LOS JUICIOS JEDI ES SÓLO EL PRINCIPIO del viaje del Jedi. El Jedi busca constantemente la auto-mejora, nuevas habilidades y comprensiones frescas de viejas lecciones. Aunque la formación es menos formal después de graduarse de la vida dirigida como Padawan, no es menos esencial. Sin embargo en el gran conocimiento del Jedi, siempre hay algo más que aprender.

Dependiendo del individuo, un Jedi puede emprender misiones diplomáticas, servir con los militares de la República, o el entrenamiento de Jedi mas jovenes. Aquellos con afinidades naturales para el liderazgo y el combate pueden llegar a ser Caballeros Jedi para servir como campeones de la paz y defender la República. Otros pueden convertirse Consulares Jedi para explorar los secretos de la Fuerza, descubrir con perspiocacia los eventos galácticos, defender y curar a aliados de la República en la vanguardia de la batalla.

El siguiente paso en el viaje del Jedi a menudo sólo viene después de años de trabajo y experiencia. Los Jedi que muestran gran devoción a la orden pueden alcanzar el rango de Maestro, significando

su dedicación a los ideales Jedi, sus habilidades, y el lado luminoso de la Fuerza. Con el tiempo, un Maestro Jedi puede ser nombrado para el propio Consejo Jedi, que está dirigido por el Gran Maestro de la Orden. Conociendo su lugar, la jerarquía de la Orden y sus aspiraciones, estas le dan al Jedi un sentido de objetivo en una galaxia en constante cambio.



UN LUGAR DE HONOR

Los Jedi sirven a la Fuerza, su Orden, y la República de muchas maneras diferentes. En una galaxia atormentada por la guerra, muchos Jedi asisten a los militares de la República. Tales Jedi pueden, en ocasiones excepcionales, tener un rango militar honorario y luchar en el frente de batalla, liderando los soldados e inspirandolos a la victoria. Los combatientes Jedi tambien aconsejan a los militares de la República, usando su sensibilidad de la Fuerza, para estudiar y dirigir la estrategia. Un Jedi que demuestra capacidad notable en el combate personal puede ser nominado como Maestro de Batalla de la Orden Jedi, quien entrenara a la próxima generación de Jedi en las formas del sable de luz y da instrucciones a otros Maestros. Pero los Jedi no han olvidado la importancia de la diplomacia. Los negociadores Jedi son necesarios más que nunca; algunos Jedi se convierten en emisarios, asignados para ayudar a una facción política que tiene necesidades específicas o están luchando por hacer su voz oida.



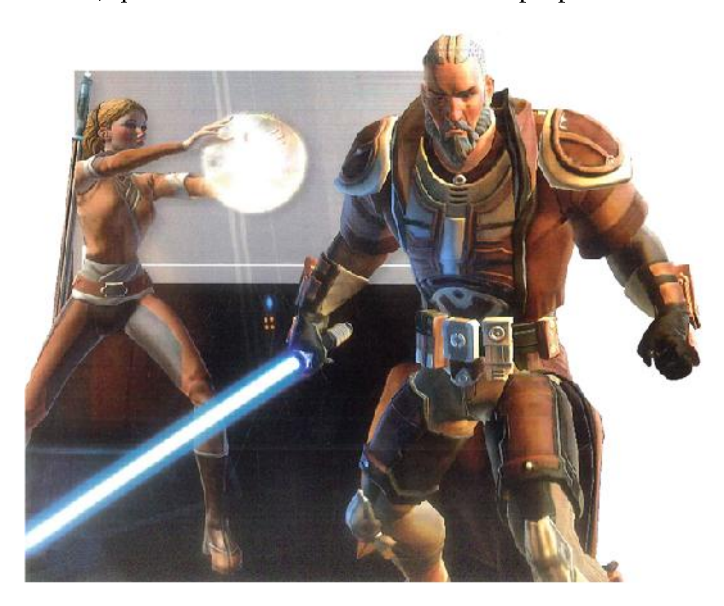
El sacrificio del Maestro Allusis en Bothawui se ha hecho legendario.

TÍTULOS CEREMONIALES

Aunque los Jedi son entrenados para ser humildes, el Consejo entiende la importancia de reconocer la excelencia. Un Jedi puede ser honrado con un título específico después de realizar actos heroicos o un sacrificio particularmente conmovedor; el redimido Jedi Revan, por ejemplo, se le dio el título de "Caballero Pródigo", cuando el regresó a la Orden durante la Guerra Civil Jedi. El Maestro Belth Allusis fue "el héroe de Bothawui" a título póstumo, después de su última resistencia feroz allí

contra las fuerzas Imperiales. Cuando la Orden Jedi reconoce uno de los suyos como un héroe, tanto la Orden como la República toman nota.

Algunos títulos culturalmente significativos han sido tomados por el Jedi a sí mismos con el paso de los años. El rango ceremonial de "Barsen'thor" es una palabra cereana que traducir como "Guardián de la Orden." Y fue otorgado originalmente por un Maestro Jedi cereano sobre su estudiante, Lorjan Sakku, quien defendió la Orden contra su propio hermano Lyhesh. Un intento de envenenamiento había dejado a Lyhesh enfurecido y malvado. Pararlo le costó la vida a Lorjan Sakku, pero él protegió a los Jedi e incluso redimido a Lyhesh para servir de nuevo a la Fuerza. Desde entonces los Jedi han otorgado el título de Barsen'thor como propio, en reconocimiento de esta hazaña, y el título es concedido a los Jedi verdaderamente excepcionales.



Un Maestro Y Padawan pueden compartir lazos potentes de confianza y compañerismo. Cuando un Padawan estudia los caminos de la Fuerza, un Maestro aprende a pasar las lecciones a la proxima generacion de Jedi.

MAESTRO OTEG



El Maestro Oteg es un ex-miembro del Consejo Jedi y un Almirante de la flota de la Armada de la República. Aunque tiene más de 200 años de edad, Oteg sirve tanto a la República como a la voluntad de la Fuerza con el buen humor de un joven, que todavia se rie sobre el hecho que se ganó su puesto de Almirante de la Flota, en parte por casualidad. Durante la Gran Guerra, mientras Oteg estaba a bordo del buque estelar de la República el Sarapin Vagabundo, el buque y sus barcos de escolta fueron atacados por una gran flota Imperial. El capitán fue muerto; Oteg no sólo tomo el mando, sino que rápidamente organizó un contraataque audaz. Oteg atrajo la flota Imperial en una nebulosa cercana, lanzando un torpedo de protones especialmente modificado, y engañó al buque insignia Imperial de disparar contra la señal del torpedo. La explosión resultante encendió los gases volátiles de la nebulosa, destruyendo la flota Imperial en una tormenta colosal mientras que la flota de la República escapo a la seguridad.

El Maestro Oteg regresó a la Orden Jedi después de la Gran Guerra. Pero a medida que la paz se deshizo lentamente y otro conflicto se hizo inevitable, a Oteg le pidieron reemplazar un Almirante de la Flota saliente por recomendación del Canciller Supremo Janarus, y del jefe del gobierno de la República. Cuando la Gran Maestra Jedi Satele Shan meditó sobre el problema, ella declaró que Oteg sería necesario para cumplir con el papel. El Maestro Oteg renuncio alegremente a las responsabilidades del Consejo Jedi y se ha hecho desde entonces uno de los líderes más respetados

de los militares de la República. La presencia de Oteg asegura que el Consejo se mantendra informado sobre los asuntos militares, siendo una fuente constante de la moral de sus hombres.



MAESTRO JUN SEROS

Un estratega invicto y general en el ejército de la República, el Maestro Jun Seros es un experto en las artes de la guerra. Como Maestro de Batalla de la Orden, que ha dado instrucciones a cientos de Jedi en el combate con sables de luz, mientras que muchos más han estudiado sus diarios de batalla. Él lleva un aura de confianza en sí mismo y confidente en la batalla, donde puede dar rienda suelta a su experiencia contra los Sith. Jun Seros pasó años advirtiendo que el Tratado de Coruscant era una farsa diseñada para destruir la República, y una preparacion para la vuelta inevitable a la guerra.

Tanto como Maestro Jedi y general, Jun Seros tiene una cantidad sorprendente de influencia en los círculos políticos, incluso tiene una amistad personal con el Canciller Supremo Janarus, que ha usado este acuerdo para insistir en Janarus de romper la paz y atacar a los Sith. Si le preguntan, a Jun Seros el puede citar con calma elementos del Código Jedi que apoyan sus acciones, pero el hecho es que la destrucción de los Sith se ha convertido en su obsesión personal. Blindado por su certeza y habilidad, Jun Seros es un enemigo formidable, incluso si su sabiduría y conciencia de sí mismo son estropeadas.

EL ALTO CONSEJO JEDI

Los Maestros mas sabios y valientes de la Orden Jedi ascienden al alto Consejo. Estos líderes guian la galaxia sirviendo como luz a través de los tiempos oscuros de la guerra.

EL ÓRGANISMO RECTOR DE LA ORDEN JEDI es su Alto Consejo: 12 Maestros renombrados y reconocidos por su liderazgo, sabiduría, valentía y abnegación. Desde sus cámaras en el Templo Jedi en Tython, estos sabios y comandantes determinan la dirección y el objetivo de la Orden. El Alto Consejo selecciona Jedi para emprender misiones especiales, organiza actividades de socorro en mundos asediados por la guerra, planea la estrategia militar con los líderes de la República, y meditan por la orientación proporcionada de la propia Fuerza. Cada Jedi cumple y respeta el liderazgo del Alto Consejo, seguros en la certeza que estos hombres y mujeres encontraran el camino a la victoria sobre el Imperio Sith.

ORÍGENES DE LA ELITE

Durante el tiempo que ha habido Jedi, los más grandes Maestros de la Orden se han reunido para guiar e instruir las nuevas generaciones. Hace más de 20.000 años, los más tempranos Jedi se sentaba juntos en el consejo en Tython para compartir nuevos descubrimientos y explorar la verdadera naturaleza de la Fuerza. Los Maestros poderosos como Rajivari y Garon Jard invitaban a sus semejantes para reunirse con ellos en asambleas que duraban semanas. Juntos, buscaban aumentar la sabiduría de la Orden y reforzar sus defensas contra el lado oscuro. El Consejo también asumio la responsabilidad de reclutar nuevos padawan asegurandose que fueran debidamente entrenados para usar su poder. Durante muchos años, el Consejo fue un órgano informal que fluia sin afiliación o estructura de conjunto. Cuando el Jedi se hizo cada vez más ligado a la República

Galáctica, sin embargo, el Alto Consejo se transformo en un intermediario político ordenado entre la Orden y los funcionarios de la Republica.



Durante la Gran Guerra, los miembros del Alto Consejo Jedi se reunieron con frecuencia en el templo en Coruscant para consultar con los funcionarios militares de la República y planear las estrategias de batalla.

ESTRUCTURA Y COMPOSICIÓN

Doce Maestros Jedi, cada uno en representación de diferentes disciplinas y tradiciones usando la Fuerza dentro de la Orden, comprenden la membresía moderna del Alto Consejo. Ellos se reúnen en el Templo Jedi en Tython, aunque es raro que todos los miembros estén presentes físicamente. La mayoría de los miembros del Consejo tienen al hombro responsabilidades más allá de sus deberes de liderazgo, y a menudo se unen a sus semejantes a través de holo-transmisiónes. El Gran Maestro Jedi preside estas reuniones, conduciendo los debates del Consejo y arbitrando los desacuerdos.



La cámara del Alto Consejo en Tython usa transmisores de HoloNed de modo que los Maestros Jedi ausentes pueden asistir a las reuniones de forma remota.

A diferencia de los políticos tradicionales o los rivales que componen el Consejo Oscuro del Sith, el Jedi no persigue activamente posiciones de liderazgo o de poder. El ascenso a uno de los puestos del Consejo es a menudo una progresión natural determinada principalmente por la necesidad y las calificaciones innatas de un Jedi. El Maestro Garon Jard, miembro fundador de la Orden Jedi, lo resumió mejor: "Cada maestro del Alto Consejo llega a su tiempo y lugar que le corresponde, de acuerdo con la voluntad de la Fuerza" Las deliberaciones por

los miembros del Consejo sobre la promoción de nuevos Maestros son típicamente breve, ya que la mejor opción a menudo esta clara para todos con mucha antelación de un asiento de liderazgo vacante.

ENCARGADOS DE LA SABIDURÍA

Una responsabilidad importante del Alto Consejo es mantener y ampliar los Archivos Jedi, uno de los recursos de conocimiento más extensos y completos disponibles en la galaxia. El gran Maestro Rajivari ayudó a establecer los Archivos originales de la Orden Jedi en Tython. Su objetivo era proporcionar un deposito colectivo en constante evolución de las experiencias individuales de sus semejantes y una visión de la Fuerza. Los Archivos rapidamente se ampliaron para convertirsen en un lugar donde se descubrian las reliquias históricas y los textos antiguos que podían ser preservados y analizados por las generaciones futuras. Por orden del alto Consejo, arqueologos Jedi modernos y eruditos peinan las ruinas olvidadas de la galaxia preservando la sabiduría de mundos perdidos. Ellos comparten este conocimiento con todos los que procuran aprender de las grandes victorias y fracasos de la historia. Como el Maestro Rajivari instruyó a sus asistentes guardianes de las tradiciones, "el Jedi debe permanecer conectado al presente, pero con un conocimiento cuidadoso del pasado que es lo que salvaguarda nuestro futuro."

DEFENSORES DE LA JUSTICIA

La direccion y la instrucción de los miembros de la Orden son los deberes más respetados del Alto Consejo, pero su mayor servicio a la República está defendiendo sus valores de la paz, justicia y democracia. Muchos de los miembros renombrados del Consejo han sido veteranos de guerra que pusieron sus vidas en peligro para asegurar el fracaso de amenazas tiránicas en mundos distantes. Los Jedi que han visto la guerra saben lo que significa servir a otors, así como el alto gasto personal que los soldados deben soportar. Los miembros del Consejo que aconsejan a los militares de la República son respetados con igual confianza por los generales y almirantes, pues muchos de ellos lucharon junto a los Jedi en su juventud.

Algunas amenazas están más allá de los mas talentosos duelistas Jedi y requieren las habilidades y la experiencia de los Maestros. Durante toda la historia, los miembros del Consejo han realizado personalmente misiones extraordinariamente peligrosas para garantizar la paz galáctica donde todos los demás habían fracasado. Hace siglos, la captura y la "rehabilitación" de Revan el Jedi caido legendario requirio la planificación combinada y la fuerza de varios miembros del Consejo. La derrota y el encarcelamiento de los Maestros del Temor, los seis Señores Sith poderosos que servian al Emperador Sith, fue una gran victoria para el cazador experto del Consejo Sith, el Maestro Jaric Kaedan, durante la Gran Guerra. Los Jedi quienes sirven en el Consejo permanecen profundamente inmersos en la resolución de los conflictos galácticos y siempre están preparados para estar en la primera línea de combate.



Los miembros del Consejo Jedi Syo Bakarn y Jaric Kaedan interrogan a un nuevo Padawan en Tython.

CUANDO GOLPEA UN DESASTRE


Darth Malgus esperaba destruir el Alto Consejo cuando atacó el Templo Jedi en Coruscant.

Los miembros del Alto Consejo son rara vez vistos juntos al mismo tiempo. Esto es tanto por motivos de seguridad, como es la naturaleza móvil de los deberes del Jedi. Algunas muertes masivas notables de miembros del Consejo han subrayado la importancia de dispersar estas autoridades por toda la galaxia. Hace más de 300 años, Darth Nihilus casi aniquila el Consejo entero durante una convocatoria de la Orden Jedi en el planeta Kataar. El caos que resulto dejó indefensa la República contra un ataque Sith. Cuando el Templo Jedi cayó durante el Saqueo de Coruscant, sólo un puñado de miembros del Consejo murio en la violencia. Para entonces, la Orden había establecido reglas claras de la sucesión en el Consejo durante los tiempos de guerra. Los Jedi habian convocado para sustituir a los miembros del Consejo que mueren inesperadamente a menudo haciendo asi en el entendimiento de sus términos de servicio que solo pueden durar hasta que la estabilidad pueda ser restaurada.

LÍDERES DE LA ORDEN JEDI

La Orden Jedi recibe la direccion de los miembros del Alto Consejo, mientras que los Maestros más sabios y más experimentados presiden el propio Consejo.

ENTRE LOS 12 MIEMBROS JEDI DEL ALTO CONSEJO, ciertos Maestros son seleccionados para deberes de liderazgo especial. Algunos de estos dignatarios del Consejo, como los Grandes Maestros venerables, son elegidos a sus posiciones; mientras que otros son simplemente reconocidos como expertos cualificados cuyo consejo deberia ser buscado y escuchado. En marcado contraste con los miembros del Consejo Oscuro Sith, que se abren camino hacia la cumbre con juegos de poder intrincados y asesinatos audaces, los líderes Jedi se levantan por méritos y actos de sacrificio. En efecto, puede decirse que aquellos que dirigen el Alto Consejo representan realmente los mayores Jedi de todos los tiempos.

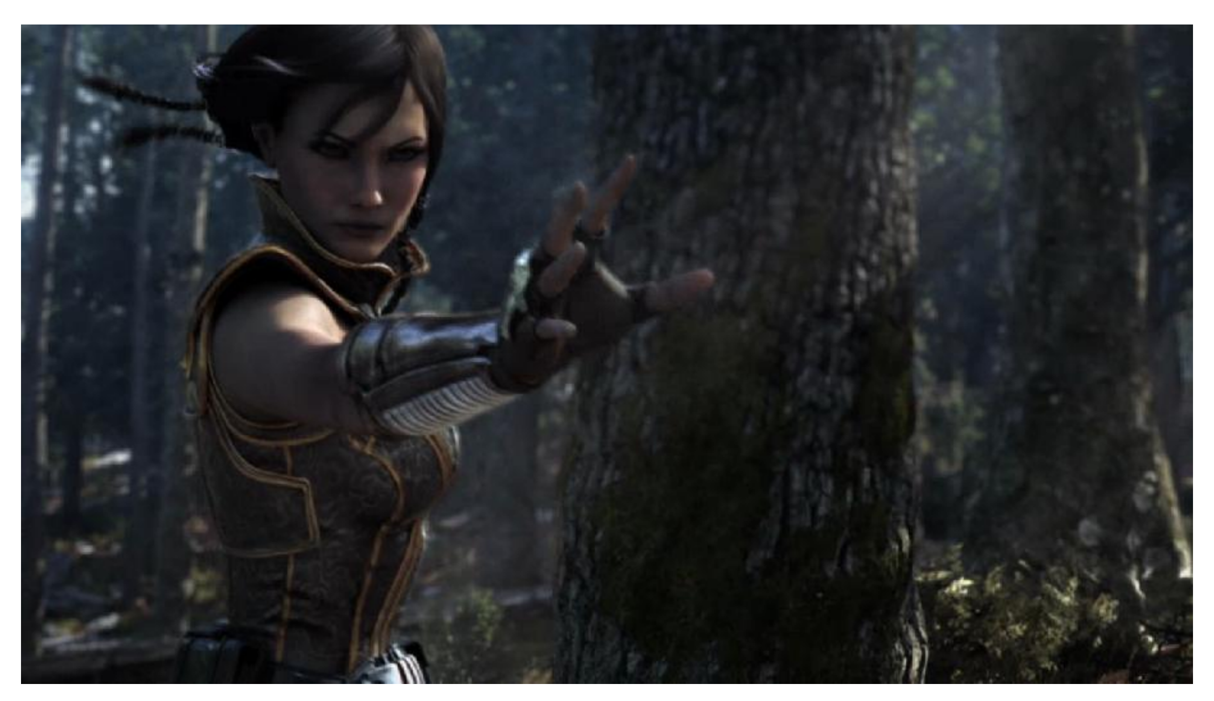
MAESTRO JARIC KAEDAN



Severo, intransigente, y fuerte en la Fuerza, el Maestro Jaric Kaedan es experto indiscutible del Consejo Jedi en la guerra contra los Sith. Sus compañeros a menudo se refieren a él como "Vigilante de la Orden" por su tutela severa de los Padawans y Maestros por igual. El Maestro Kaedan ha visto aliados cercanos morir en la batalla o caer al lado oscuro. Él entiende lo que conduce a un Jedi a la ruina y estudia a los recien llegados a Tython con cuidado. Cuanto más fuerte sea el Padawan, más chispa de escrutinio probocan en el Maestro Kaedan. Se ha conocido que el envia a los estudiantes que encuentra inaceptables volver con sus Maestros para formacion adicional en la filosofía Jedi. Sólo entonces son autorizados a intentar los juicios finales.

Quizas la mayor diferencia entre Maestro Kaedan y sus compañeros miembros del Consejo es que él no cree en la redención de los Sith. En su mente, aquellos antiguos enemigos que abandonan el Código Sith para seguir el camino del Jedi se están engañando a sí mismos tanto como a los demás. El lado oscuro puede permanecer latente durante un tiempo, pero siempre espera a surgir de nuevo cuando el daño sera mayor. Se ha conocido que el Maestro Kaedan y otro compañero del Consejo Tol Braga ocupan la sala del Consejo durante horas, pero en silencio debatiendo intensamente sus filosofías enfrentadas, mientras que los otros Maestros se retiran a meditar.

Cuando la guerra renovada contra el Imperio Sith alcanzo Ilum, el mundo puesto de avanzada Jedi, el Maestro Kaedan fue el primero en responder la llamada de auxilio. El dirigio sus compañeros Jedi en una defensa desesperada por el templo sagrado y antiguo. Aunque el al principio hizo retroceder las fuerzas enemigas, el Maestro Kaedan no estába preparado para la profundidad del compromiso del Imperio de conquistar Ilum.



EL PAPEL DE GRAN MAESTRO

En tiempos de crisis es importante reconocer una autoridad suprema que tome decisiones difíciles rápidamente. Para el Consejo Jedi, este individuo lleva el rango de Gran Maestro. La promoción a esta función requiere el consentimiento unánime de todos los miembros del Alto Consejo. La responsabilidad es tipicamente llevada a cabo de por vida o hasta que el Gran Maestro lo ceda a otro.

El Gran Maestro representa la voluntad y las intenciones del Consejo Jedi relacionandose con los políticos de la República y los líderes militares. También es responsable de tomar decisiones dentro del propio Alto Consejo, dando la sentencia definitiva cuando los otros miembros están divididos regularmente sobre un tema. Lo más importante, el Gran Maestro ofrece la direccion y el liderazgo a todos los que siguen el camino Jedi. Cada miembro de la Orden, desde los jóvenes iniciados hasta los mayores Maestros, confian en la sabiduría del Gran Maestro.

GRAN MAESTRA SATELE SHAN

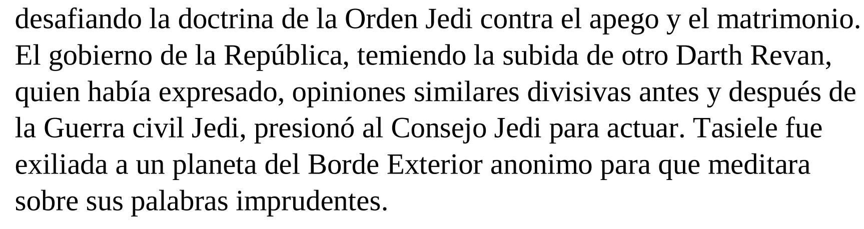


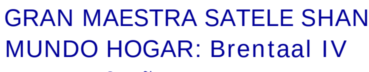
Gran Maestra de la Orden Jedi, exploradora de Tython, y la campeóna de la República, Satele Shan ha pasado la vida sirviendo a los demás. Como una heroína querida de la guerra ella mantiene estrechos vínculos con los militares de la República, pero también se dedica a la paz y la voluntad de la Fuerza. Aquellos dentro de la Orden Jedi que conocen a la Maestra Satele saben que es una líder sabia y de buen humor. Para la República, ella es una piedra angular del esfuerzo de guerra.

VINCULOS FAMILIARES

La Maestra Satele es una heredera de una poderosa línea de Jedi. Ella afirma ser una descendiente del héroe una vez caído, Revan y Bastila Shan, cuyas habilidades de la meditacion de batalla eran incomparable. Aunque hay un poder inmenso en la línea de sangre de Shan, también hay una racha de no ortodoxia. Esto fue confirmado cuando la Caballero Jedi Tasiele Shan, la madre de Satele, comenzó desafiando la doctrina de la Orden Jedi contra el apego y el matrimonio. El gobierno de la República, temiendo la subida de otro Darth Revan, quien había expresado, opiniones similares divisivas antes y después de la Guerra civil Jedi, presionó al Consejo Jedi para actuar. Tasiele fue exiliada a un planeta del Borde Exterior anonimo para que meditara sobre sus palabras imprudentes.







GRAN MAESTRA SATELE SHAN
MUNDO HOGAR: Brentaal IV
EDAD: 59 años
PRINCIPALES LOGROS: Personalmente derrotó a Darth Malgus en Alderaan, puso fin a la Guerra Eberon-Kashyyyk, redescubrio de nuevo el mundo hogar Jedi de Tython.
ALIADOS FAMOSOS: El Héroe de Tython, el ex-comandante del Escuadrón Estrago Jace Malcom, el contrabandista Nico Okarr y el Canciller Supremo Janarus.
ENEMIGOS CELEBRES: Darth Malgus, Thresh-ahantu Azuloz, Darth Baras, Gran Moff Kilran.

Años más tarde, cuando las presiones políticas habían decrecido, el Consejo Jedi fue a recuperar Tasiele Shan de su exilio. No había ningun rastro de Tasiele en el planeta excepto su vivienda acantilada y un conjunto de diarios dedicados a su hija Satele. Los miembros del Consejo, quizás castigados por su propia impetuosidad, entregaron los diarios a la joven Satele. Hay rumores de que Satele dio a luz un niño, muchos años después, un hijo llamado Theron Shan levantó fuera de la Orden. Estos rumores sugieren que Satele había encontrado perspicacia en los diarios de su madre de los cuales el Consejo decidió ignorar.

FORJADA POR LA GUERRA

La Maestro Satele estudió con varios Maestros diferentes en su juventud. Su profesor de infancia fue Ngani Zho, un hombre sabio y amable que guió el desarrollo temprano de Satele y le mostró los caminos de la Fuerza. Como adolescente, Satele entrenó con el Maestro de batalla Kao Cen Darach. Fue él quien enseñó a Satele a luchar con un sable de luz de doble hoja y la guió a través de los

juicios finales para convertirse en un caballero Jedi en pleno derecho. Como el destino lo quiso, Satele y Darach enfrentaron el regreso del Imperio Sith en la Batalla de Korriban. El Maestro Darach tragicamente pereció en ese conflicto, dejando a Satele pasar los primeros años de la Gran Guerra acompañada de una variedad de Maestros Jedi.

Satele dio sus primeros pasos para convertirse en un Maestro Jedi bajo la tutela del Maestro Dar'Nala, un estratega político y diplomático. El Maestro Dar'Nala esperaba atenuar la impaciencia y agresividad de Satele nacida a partir de muchos años en la guerra. Irónicamente, fue Maestro Dar'Nala quien más tarde se rebeló contra el Tratado de Coruscant e instó a hacer lo mismo con Satele. Satele se negó a arriesgar las vidas de inocentes rompiendo el tratado, demostrando que las lecciones de Dar'Nala, y la aquellos Maestros anteriores de Satele, habían llegado a buen término.

VISIONARIA DE UNA ORDEN RENACIDA

En la tensa paz que siguió al Tratado de Coruscant, Satele emprendió una peregrinación a través de los remanentes destrozados del espacio de la República. Ella hizo nuevos aliados y enemigos mientras seguia un camino misterioso que sólo podía discernir durante los momentos de meditación profunda. Fue durante una de esas contemplaciónes que Satele redescubrio una ruta hiperespacial que conducia al mundo hogar Jedi perdido hace mucho tiempo de Tython. Satele reunio a sus compañeros Jedi en este nuevo hogar, reclutando muchos nuevos padawan en el proceso. En reconocimiento por sus esfuerzos, el Alto Consejo concedió a Satele el rango de Maestra, y más tarde la promovio a Gran Maestra. Satele sigue ofreciendo direccion fuerte y liderazgo astuto a sus compañero Jedi como los tambores del sonido de guerra una vez más.

LUGAR EN LA REPÚBLICA

Los Jedi sostienen los ideales más nobles de la República y la defienden de todas las amenazas, sirviendo siempre y dondequiera que ellos sean mas necesarios.

ES DIFICIL IMAGINAR LA REPÚBLICA GALÁCTICA o la Orden Jedi existir sin la otra. Estas instituciones han mantenido una relación casi simbiótica durante milenios. Mientras que los legisladores de la República promover la libertad, la democracia y la cooperación en mundos lejanos, los Jedi dedican sus vidas a garantizar la paz y la justicia para todos. En la República, los Jedi encontraron una sociedad que aprecia valores dignos de defender.

El camino del Jedi impide a estos usuarios poderosos de la Fuerza de poseer la autoridad del gobierno, pero el servicio con los funcionarios militares y civiles es un lugar común. No es raro ver a veteranos guerreros Jedi al mando de soldados de la República, ni a los negociadores Jedi calificados supervisar los acuerdos de paz. Ya sea sirviendo en las primeras lineas o detrás de bastidores, todos los Jedi se esfuerzan por comportarse con honestidad, equidad, y humildad.

COOPERACIÓN MILITAR

En toda su larga asociación los guerreros más hábiles de la Orden Jedi han serviso con mucho gusto junto a las fuerzas armadas de la República, asegurando innumerables victorias sobre la tiranía y la opresión. En efecto, los Jedi son a menudo los primeros en intervenir en el peligro cuando la guerra se cierne sobre mundos vulnerables. Los líderes militares de la República aceptan la ayuda del Jedi con el entendimiento que cada uno respeta la cadena de mando. Los Jedi a menudo estan autorizados por los comandantes militares para dirigir las tropas o desviar recursos, y el soldado típico es contento de aplazar a la experiencia del Jedi. Si la asistencia del Jedi no es bienvenida, sin embargo, él o ella deben aceptar que los militares no estan bajo obligacion de cooperar.

Nunca el vínculo Jedi con los soldados comunes de la República habia sido más evidente que durante la famosa batalla de Bothawui. En este punto de inflexión de la Gran Guerra, el Maestro Jedi Belth Allusis y menos de cien de sus compañeros Jedi unieron fuerzas con 4.000 tropas de la República para repeler una invasión Imperial. Las fuerzas enemigas eran más de 50.000 fuertes, y todos los héroes de la República perecieron en la batalla. Sin embargo, los Jedi y alianza militar infligieron bajas masivas en el ejército Imperial obligandolo a abandonar el planeta tras la derrota.



Un Jedi lleva soldados de la República a la batalla, guiando su ataque e inspirandolos con esperanza.

El Alto Mando de la República a menudo consulta con los 12 miembros del Consejo Jedi en asuntos de estrategia de guerra y seguridad galáctica. A cambio de su sabiduría y visión de los futuros eventos proporcionados por la Fuerza, los miembros del Consejo solicitan ser mantenidos informados de los proyectos de superarmas de alto secreto y programas "ops negros". El Consejo considera su deber de protegerse contra la República que puede ser tan despiadada y corrupta como el Imperio que lucha por derrotar.



El Maestro Jedi Belth Allusis hace su última resistencia heroica en la batalla de Bothawui.

LOS JEDI VERDES DE CORELLIA

A diferencia del resto de la Orden, los solitarios Jedi Verdes de Corellia ponen su lealtad a ese mundo único sobre todos los demás. Los Jedi Verdes creen firmemente que deben limitar su enfoque a la protección de su mundo hogar, y que al mezclarse en remotos conflictos que no amenacen la gente de Corellia sólo invitan al desastre.



Mientras el Consejo no aprueba esta perspectiva estrecha, todavia no ha tomado acción directa contra los Jedi Verdes o su enclave en Corellia. Sin embargo, la Gran Maestra Satele Shan mantiene una estrecha vigilancia sobre estos usuarios de la Fuerza potencialmente peligrosos. Satele sabe que el camino hacia el lado oscuro a menudo comienza con el patriotismo que saluda una bandera en lugar de servir a los ideales que defiende.

Jedi Verdes pasean por las calles de la Ciudad de Coronet, garantizando la seguridad de Corellia.

MAESTRO SYO BAKARN



A menudo referido como "el sanador tranquilo" por sus compañeros Jedi, el Maestro Syo Bakarn luchó en la Gran Guerra, y fue conocido por su tranquilidad y certeza en las peores circunstancias. Aunque la destreza marcial del Maestro Syo fuera impresionante, el no encontró consuelo sirviendo en el frente de batalla. Después de haber sido testigo de los horrores sangrientos que el Imperio podía infligir, el llegó a creer que sus talentos estaban mejor adecuados para la restauración y la reconstrucción, y a menudo era visto tendiendo los soldados heridos después de que una batalla había terminado.

Poco después del Tratado de Coruscant, el Maestro Jedi Syo fundó la Concordia de Restauración para reconstruir planetas de la República que habían quedado devastado por la guerra. Él encargó Jedi de la Concordia con su ayuda agricola e ingeniería, hizo esfuerzos de construcción en mundos que habían llevado el peso de los salvajes ataques del Imperio Sith. Bajo su liderazgo, jovenes Jedi en Uphrades cuadruplicaron la producción de alimentos del planeta en sólo dos años. Por su perspicacia profunda y dedicación desinteresada a la curación de la República, el Maestro Syo ganó un puesto en el Consejo Jedi.

HABLE POCO, ESCUCHE MUCHO

El Jedi sabe mejor que nadie que la violencia rara vez soluciona algo. Es por ello que su primera respuesta al conflicto es siempre la negociación pacífica. La República a menudo envía Jedi como diplomáticos para resolver disputas antes de que las situaciones se intensifiquen en el conflicto abierto. La sola presencia de un Jedi suele ser suficiente para calmar las partes beligerantes en las conversaciones por sus dificultades.

Los diplomáticos Jedi están entrenados para enfocar sus esfuerzos en escuchar una negociación y no hablar hasta que comprenden la situacion completamente. Sólo entendiendo un conflicto desde todos los lados se puede resolverse con imparcialidad y compasión. Los diplomáticos Jedi experimentados son eruditos llevados a cabo con un profundo conocimiento de historia, cultura,

economía, política, lenguas extranjeras y la psicología. Como el Gran Maestro Odan-Urr famosamente señalo, "El conocimiento es la base de la paz."

El Jedi toma un papel preventivo en la adquisición de su conocimiento, enviando agentes especiales a los que se refiere como "sombras" en misiones de recolección de inteligencia alrededor de la galaxia. Las sombras Jedi son encargadas de investigar los rumores de conspiración y la búsqueda de reliquias olvidadas del poder de la Fuerza. Son detectives, arqueólogos y espías que exponen y eliminan amenazas antes de que requieran la intervención de la República.



MAESTRO ORGUS DIN

Miembro del Consejo Jedi y heroe famoso de la Gran Guerra, el Maestro Orgus Din paso mas tiempo sirviendo entre los soldados de la República que alguien mas en la Orden. Esto fue en parte por las circunstancias, ya que la campaña brutal del Sith en el Cúmulo Minos se prolongó durante muchos años. Fue durante este período que el Maestro Orgus y el teniente Harron Tavus del Escuadrón Estrago se hicieron amigos. Juntos dirigieron una serie de incursiones de comandos muy acertadas contra las fuerzas Imperiales. Las victorias del campo de batalla del dúo culminaron cuando ellos fueron nombrados Héroes de Karideph después que detuvieron la invasión del Imperio allí.

Incluso cuando era un joven Jedi, el Maestro Orgus preferia la acción directa y decisiva a las deliberaciones largas y debates. Esta perspectiva, junto con su atuendo afeitado y simple, le ganó al Maestro Orgus el apodo de "la Llanura Jedi" entre sus contemporáneos.

Despues del Tratado de Coruscant, el Maestro Orgus ayudó a recoger los Jedi hacia Tython y se unió al Alto Consejo. El dirigio el resurgimiento de la Orden y tomó su primer Padawan en muchos años, el Caballero que se haria conocido como el Héroe de Tython.

FRENTE AL EMPERADOR

El Emperador Sith es el más poderoso de la Fuerza que ha existido alguna vez. A menos que este implacable enemigo pueda ser derrotado, la Orden Jedi está condenada.

NINGUN SITH HA GENERADO TANTA CURIOSIDAD, frustración y miedo entre los Jedi como el gobernante del terror del Imperio. Poco se sabe de los orígenes o motivos oscuros de este Señor Supremo, excepto que se desconoce su edad y esta completamente decidido, a aniquilar la República. Cada conspiracion engañosa y ataque catastrófico llevado por las fuerzas del Imperio reflejan los imperativos de su líder indiscutible. Muchos Jedi especulan que sólo la voluntad de hierro del Emperador es la que destruira la Orden Sith cuando se colapse en el caos como lo ha hecho tantas veces en el pasado.

A pesar de las tentativas repetida por descubrir los secretos del poder del Emperador Sith, los Jedi siempre se han encontrado con la derrota, y algunos de los héroes más venerados de la República han pagado un precio horrible por su fracaso.

PRIMER CONTACTO CON EL MAL

Hace más de 300 años, el gran héroes Jedi Revan y Malak tropezaron con la capital del Imperio Sith escondida hace mucho tiempo en Dromund Kaas, y su gobernante, una materializacion misteriosa, casi divina del lado oscuro. Ellos discutieron brevemente sobre si alertar a la Republica y al Consejo Jedi, pero Revan ya estaba demasiado consumido por la arrogancia y la colera para considerar la posibilidad de la derrota. Cuando Revan y Malak se dirigieron al Emperador en su sala del trono, ya estaban en el precipicio del lado oscuro. Se necesito sólo una fracción del poder repugnante del Emperador para completar su caída. El Jedi sucumbió a la dominación del líder Sith completamente y regresó a la República para provocar un nuevo conflicto: la Guerra Civil Jedi.

Revan fue capturado finalmente por los Jedi que suprimieron su memoria y lo devolvieron al lado luminoso, enviándolo para derrotar a Malak. Despues del conflicto horrible Revan comenzó a recuperar su memoria, y se dio cuenta que el Emperador Sith todavía estaba escondido en las regiones inexploradas de la galaxia. Él partió solo para detenerlo una vez más... y nunca regresó. Siglos más tarde, el Imperio invadió espacio de la República, siendo dirigido por el aparentemente inmortal Emperador Sith.



El legendario Jedi Revan y Malak se enfrentan al Emperador Sith en la sala del trono en Dromund Kass. En cuestión de momentos, los Jedi estaban derrotados y consumidos por el lado oscuro de la Fuerza.

BUSCANDO LA OSCURIDAD

El Jedi envio exploradores y espías para aprender todo lo que pudiera sobre este nuevo enemigo y su enigmático líder. Sin embargo, el Emperador Sith era un maestro del subterfugio y la mala dirección, frustraron continuamente todos los esfuerzos por descubrir sus secretos oscuros.

La mayoría de Jedi que se aventuró en el espacio Imperial desapareció sin dejar rastro, pero algunos lograron devolver mensajes inquietantes a sus maestros. Estos comunicados fragmentados mostraron a los perseguidores Jedi del Emperador descendiendo en el miedo, la locura y el mal

cuando se enfrentaron a su poder. Rápidamente se hizo evidente el Emperador Sith era más que un brillante estratega militar y lider político astuto. El era la encarnacion viva del del lado oscuro de la Fuerza quien se deleito con la destrucción de sus mentes y el espíritu de los Jedi que llegaron demasiado cerca de él.

UN PLAN DESESPERADO

Cuando el Tratado de Coruscant se disolvio como consecuencia del asalto de Darth Angral en el espacio de la República, la Orden Jedi descubre que el Emperador habia surgido finalmente de su aislamiento. La guerra renovada se intensifico rápidamente, y se hizo evidente que el gobernante de los Sith tenia la intención de destruir la República de una vez para siempre.

El Maestro Tol Braga,el redentor más célebre del Consejo Jedi de usuarios del lado oscuro de la Fuerza, entiende que el Imperio no será derrotado por la fuerza de las armas. El Jedi debe forjar un nuevo camino audaz a la victoria. El Maestro Braga razona que si el Emperador se puede convencer de abrazar el camino del Jedi, la victoria simbólica por si sola será suficiente para debilitar permanentemente a los Sith.

Con el apoyo de la Gran Maestra Satele Shan, el Maestro Braga reúne un equipo de ataque con los Jedi más fuerte y más decididos en la Orden. Su objetivo es identificar la fortaleza oculta del Emperador, capturar al líder Sith vivo, y convertirlo al lado luminoso. Los Jedi no se dan cuenta que han subestimado el alcance verdadero del poder del Emperador. Es un error que le costará muy caro.



MAESTRO GNOST-DURAL

Guardián de los Archivos Jedi y uno de los eruditos más venerados que sirvio alguna vez en el Consejo, el Maestro Gnost-Dural completó su formación Padawan, al mismo tiempo que el Imperio Sith por primera vez atacaba el espacio de la República. Su vida ha estado íntimamente ligada a la campaña brutal del Emperador desde entonces. El Maestro Gnost-Dural es el arquetipo por excelencia de lo que un Jedi se esfuerzan por ser: perspicaz, deliberado, y compasivo en la búsqueda del entendimiento.

El ataque Sith en Coruscant y la destruccion del Templo Jedi de siglos de antigüedad borraron milenios de conocimiento adquirido. Ha correspondido al Maestro Gnost-Dural, no sólo de recuperar lo perdido, sino de buscar nuevos recursos que pueden ayudar a los esfuerzos de la Orden de devolver la paz a la galaxia. Como el ha observado notablemente, "Uno no puede derrotar un enemigo a quien uno no entiende."

MAESTRO TOL BRAGA

Un miembro del Consejo Jedi, y un veterano en particular de la Campaña salvaje del Racimo Minos durante la Gran Guerra, el Maestro Tol Braga ha sido siempre un pacifista de corazón. La guerra sólo reforzo su compromiso de resolver el eterno conflicto entre Jedi y Sith sin recurrir a la

violencia. El Maestro Braga continuamente busca el diálogo con el Imperio y ha correspondido con regularidad con funcionarios del lado oscuro de Darth Angral y el Lord Zash. Incluso ha intentado la comunicación con el propio Emperador.



Ninguno de los esfuerzos del Maestro Braga ha encontrado éxito hasta que un Sith miembro del Consejo Oscuro Darth Sajar tendiera una trampa para él en Nar Shaddaa. Darth Sajar engañó al Maestro Braga en una reunión con el pretexto de discutir la paz, pero en realidad la intención era de matar al Jedi. El Maestro Braga giro las tablas contra Darth Sajar y convencio al Sith de convertirse en su padawan. Algunos Jedi ven esto como la prueba que ningun Sith está más allá de la redención.

CABALLERO JEDI

Los valientes Caballeros Jedi son los mayores defensores de la paz y la justicia en la República Galáctica. Son faros de esperanza en tiempos oscuros.

POCOS ENEMIGOS PUEDEN CORRESPONDER el poder crudo de un Caballero Jedi entrenado en el combate. Estos valientes campeones de la luz gastan su vida entera dominando la Fuerza y se prueban contra todo tipo de desafios y opositores. Cuando ellos están listos para pasar sus juicios finales para convertirse en Caballeros Jedi, los jóvenes padawan Jedi ya han pasado más tiempo en la batalla que el soldado veterano medio.

Es atractivo pensar que los Caballeros Jedi son guerreros solitarios que se mantienen firme contra oleadas de enemigos, pero el camino del Jedi enseña la cooperación y el liderazgo. Los Caballeros más afortunados son aquellos que pueden reunir a otros alrededor de ellos para luchar como uno.

"Un caballero Jedi es un arma, justo como es un sable de luz. Uno espera que nunca sea necesario, pero siempre esta listo por si acaso. "
Maestro Orgus Din.

PERFIL: CABALLERO JEDI

DEBERES CAMPO DE BATALLA: Reconocimiento Solitario, Asalto de Fortalezas Enemigas, Defensa de Puntos, Fuerzas de Guerra, Huelgas de Antiartillería, Combate de Buques Estelares.

ARMA PRINCIPAL: Sable de luz del Caballero Jedi son espadas de energía mortal que también puede desviar y redirigir el fuego blaster de entrada como una defensa potente. Incluso los Caballeros que pierden su sables de luz siguen siendo una amenaza importante en el campo de batalla gracias a su dominio de la Fuerza.

CÓDIGO DE CONDUCTA: Todo Jedi está entrenado para actuar sólo en defensa propia. Esto no significa que deban esperar a que el enemigo ataque primero. Los Caballeros que entran en un campo de batalla se les permite atacar al enemigos a voluntad hasta que se gane la lucha.

CABALLEROS JEDI NOTABLES: Revan. Ven Zallow, Kao Cen Darach.


La armadura de batalla pesada libera al caballero para centrarse en el ataque.
El Jedi prefiere colores del sable de luz que evocan la naturaleza, tales como el azul, verde y amarillo.
Las batas proporcionan el camuflaje y pueden distraer al enemigo.



CABALLERO JEDI: LUCHANDO CON LA OSCURIDAD

Un solitario Caballero Jedi debe sobrevivir la guerra, la oscuridad y la traición para salvar la República asediada de los guerreros más poderosos del malevolo Imperio Sith.

UNO DE LOS PADAWAN MAS FUERTES QUE LOS JEDI han visto por generaciones compite con el peligro cuando un ataque sorpresa por los guerreros nativos salvajes casi arrasan la Orden en Tython. Sobreviviendo a la feroz batalla contra estos enemigos monstruosos y salvando

numerosos estudiantes, el Padawan recibe un nuevo maestro exigente desde el alto Consejo: el héroe de guerra iconoclasta el Maestro Orgus Din. Juntos, ellos cazan a un enemigo misterioso que ha elegido a los Jedi para exterminarlos.

El Padawan y Maestro Orgus forman una alianza incómoda para los Twi'lek de colonos desconfiados, que ellos creen pueden tener las respuestas a este complot siniestro. El Padawan debe superar solo los conflictos temibles del enemigo y proteger el Templo Jedi frustrando los planes retorcidos de Bengel Morr, un héroe Jedi corrompido. En reconocimiento por esta victoria, el Padawan recibe una promoción y una nueva misión peligrosa digna de un Caballero de la República...

LA VENGANZA DE DARTH ANGRAL

El Caballero derrota un complot astuto contra el mundo capital de la República de Coruscant, y en el proceso mata al hijo único del infame Lord Sith Darth Angral. Angral de sangre fria jura venganza, revelando a la República que se ha apoderado de múltiples superarmas de alto secreto de la República, que planea volver contra sus creadores. Con miles de millones de vidas en juego, la Gran Maestra Satele Shan asigna al nuevo Caballero aliado de ayudar a enfrentar esta amenaza: su Padawan Kira Carsen esta preocupada pero su droide astromecanico T7-01es firme.

El Equipo del caballero compite a traves de la galaxia en la busqueda desesperada del crucero de batalla de Darth Angral y su superarma el Desolator, un dispositivo devastador capaz de arrasar mundos enteros de la República. El Caballero sobrevive probabilidades imposibles derrotando los amenazantes aprendices Sith de Angral y frustrando sus planes de desencadenar la destruccion que haria añicos el mundo.



Estas victorias vienen con un alto precio, sin embargo. Los héroes de Jedi legendarios y soldados leales de la República pagan cada mundo salvado con sus propias vidas. Como Darth Angral trae la superarma el Desolator para influir en el mundo hogar Jedi de Tython, el Caballero compite con Angral enfrentandosen en un duelo final para decidir el destino de la Orden Jedi. Aunque Darth Angral es derrotado, al Imperio le sirvio la ruptura del Tratado de Coruscant para estar en guerra contra la República una vez más.

El Caballero y Kira Carsen enfrentan a Darth Angral en un duelo final por encima del planeta Jedi de Tython.

BUSQUEDA DEL EMPERADOR SITH

Como la República y las fuerzas Imperiales se reúnen para un choque devastador final, el Caballero se une a un complot audaz de capturar al Emperador Sith y forzar una rendición pacífica. El obstinado, confiado y carismático Maestro Jedi Tol Braga, el cerebro de esta misión, guía de búsqueda del Caballero entre los secretos perdidos del Imperio. Sólo este conocimiento olvidado de proyectos secretos y tecnología avanzada pueden revelar la fortaleza oculta del Emperador dejando al líder Sith vulnerable. Los nuevos aliados se unen al equipo del Caballero y los guerreros de Jedi

de la élite del equipo de ataque del Maestro Braga ayudan a su búsqueda en los planetas en orden de batalla de Hoth y Balmorra.

El plan de invadir la fortaleza del Emperador tiene éxito más allá de las mayores ambiciones del Maestro Braga. Sin embargo, los Jedi se encuentran con más de lo que esperaban cuando finalmente se enfrentan al líder Sith en su refugio. El Emperador es más que un hombre, él es la encarnación viva del lado oscuro. Armado con poderes incalculables de la corrupción, el Emperador derrota fácilmente al Caballero, al Maestro Braga y sus compañeros Jedi, torciendo a todos ellos al lado oscuro.



Lord Plaga desafía al Caballero a un duelo mortal en la fortaleza oculta del Emperador.

Cuando el Maestro Orgus Din, un viejo aliado extiende la mano a través de la Fuerza, el Caballero es capaz de romper la dominación mental del Emperador. Aunque el Maestro Braga y el resto de su equipo de ataque Jedi parecen haber desaparecido, el Caballero es capaz de liberar a otros aliados y escapar de la fortaleza oculta. Hay una última sorpresa en la tienda, sin embargo: una confrontacion con el Sith verdugo Lord Plaga, la celebre “Ira del Emperador”. Ante la sorpresa atonita de los héroes, Lord Plaga se compromete a ayudar al Caballero a derrotar al Emperador; el se rinde y exige ser llevado ante el Alto Consejo Jedi.

CARRERA CONTRA EL DÍA DEL JUICIO FINAL

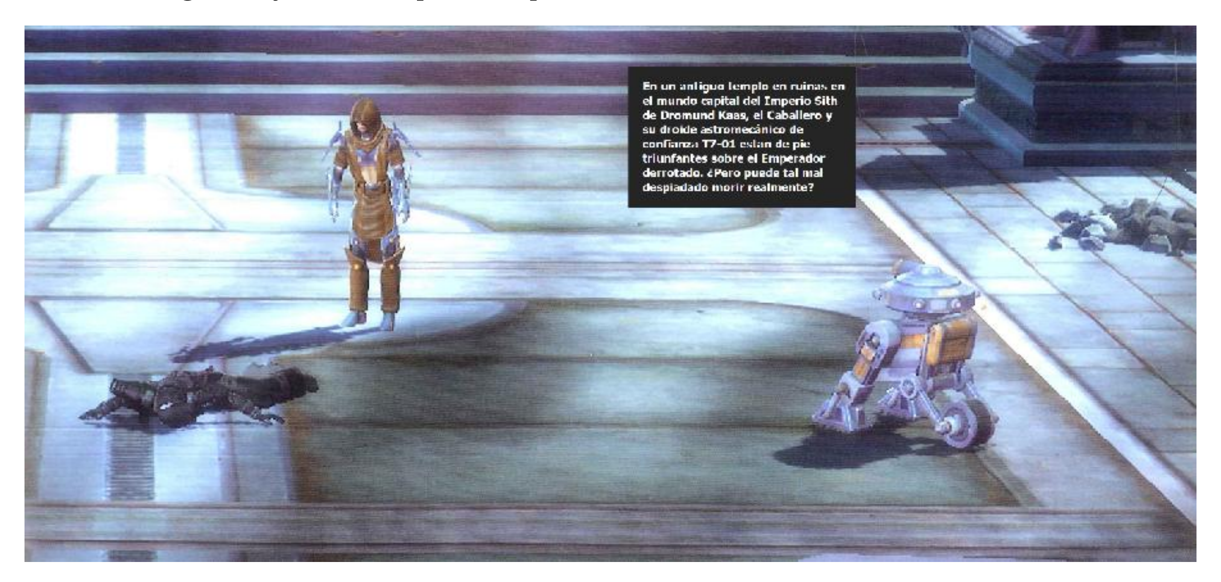
Lord Plaga revela el verdadero objetivo del Emperador para la guerra: el completar un ritual Sith que le otorgará un poder ilimitado y la inmortalidad mediante la erradicación de toda forma de vida en la galaxia. En primer lugar, el Emperador exige un sacrificio que alimente su ritual horrible: la destrucción de un mundo entero y su gente, El líder Sith ha enviado a sus agentes del mal a través de la galaxia para asegurar que miles de millones mueran. Aunque los criados del Emperador son inconscientes del destino que les acontecera cuando su ritual se haya completado, la Plaga experimenta una visión que revela el complot secrteto de su Maestro, y el valiente Caballero Jedi quien lo frustrara. Lord Plaga se compromete en ayudar al Caballero a derrotar al Emperador y salvar la galaxia.



Con el destino de la galaxia pendiendo de un hilo, el Emperador Sith desata su poder aterrador contra el Caballero Jedi solitario.

El equipo del Caballero corre para salvar mundo apuntados por el Emperador, descubriendo los destinos del Maestro Tol Braga y el equipo de ataque Jedi. Estos Jedi caidos permanecen esclavos del Emperador, quienes se volvieron contra las mismas personas que alguna vez juraron proteger, El Caballero debe enfrentarse a estos antiguos aliados y decidir sus destinos antes de enfrentarse al

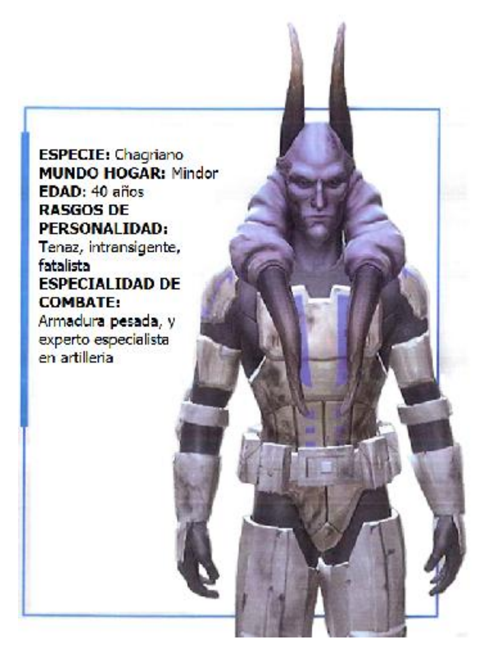
propio Emperador. En un duelo apocalíptico final, el Caballero combate al Emperador Sith por el destino de la galaxia y lo cambia para siempre.



CABALLERO JEDI: COMPAÑEROS

Los héroes de la luz y la oscuridad forman una alianza poco probable para derribar al Emperador Sith monstruosoy detener sus planes horrendos para la galaxia.

LOS ALIADOS DEL CABALLERO SIGUEN CAMINOS inesperados para unirse a su valiente líder y enfrentar el mal ultimo. Ellos son un equipo de ataque improbable de Jedi y Sith, curanderos y guerreros, idealistas jóvenes, y veteranos cínicos. Ya sea por los caprichos del destino o la voluntad de la Fuerza, ellos son todos los que se interponen entre la República y la aniquilación.



SARGENTO FIDELTIN RUSK

El Alto Mando de la Republica mantiene una cuenta de las victorias y de los créditos que el sargento Rusk le ha costado al gobierno. En el último recuento, la suma era más de 70 millones. Rusk ha estado de pie antes 12 consejos de guerra por cargos que van desde acusar a un oficial superior de cobardía hasta la imprudencia temeraria de un buque insignia. En todos los casos fue absuelto, recibiendo una medalla, y negandose al mismo tiempo de recibir una promoción de rango.

Gracias a las numerosas victimas entre los subordinados y superiores del sargento Rusk, el lleva el distintivo de llamada no oficial de " Empresario de Pompas Funebres". Este inapropiado apodo desmiente tasa de éxito de misión estelar de Rusk. Desde que se alistó durante la Gran Guerra, Rusk ha perseguido el Imperio Sith con el celo de un cruzado. El espera que otros abracen sus deberes con el mismo compromiso.

Mientras sus compañeros soldados lo descartan como un cañon suelto, nadie cuestiona que la presencia del sargento Rusk practicamente grantice el éxito de una misión. La única pregunta es cuánto costara la victoria.

LORD PLAGA, LA "IRA DEL EMPERADOR"

Generaciones enteras del Consejo Oscuro Sith han pasado bajo la atenta mirada del verdugo personal del Emperador, el sombrío Lord Plaga. Como la "Ira del Emperador" temido, la Plaga hizo cumplir la voluntad de su maestro durante más de tres siglos. Cuando un Jedi se hizo demasiado poderoso o un Sith demasiado ambicioso, la Plaga elimino la amenaza.

Las teorías conspirativas creyeron que la Plaga era un título más que un hombre, ya que los Sith de pura sangre son mortales. Según se afirma, decenas de hombres conservaron la reputación temible de Lord Plaga a través de los siglos. Estos asesinos, cambiados quirúrgicamente para parecerse a la Plaga, reemplazaron en secreto a sus predecesores que cayeron por la edad o la violencia. Sin embargo, el Consejo Oscuro sabía la verdad. Habia sólo una Plaga, su vida prolongada por la alquimia Sith y su destreza de batalla mejorada por el Emperador.



Darth Vowrawn, quien estudio a Lord Plaga, a fin de neutralizarlo, con cautela investigó la ira del Emperador durante años. La Plaga tomó un placer oscuro alimentando a Vowrawn con indirectas secretas que sólo nublaron sus motivos. Cuando Vowrawn sospecho que la Plaga perseguía su propia agenda secreta, era demasiado tarde para detenerlo. El servicio de Lord Plaga al Emperador ha sido una artimaña elaborada jugada a lo largo de los siglos. Ira del Emperador ha esperado con paciencia un momento del destino: para traicionar a su Maestro Sith y unirse a la misión del Caballero Jedi.

KIRA CARSEN

Kira Carsen creció como una fugitiva con problemas en los barrios bajos de Nar Shaddaa. A la mayoría de edad en una jungla urbana dominada por los Hutts violentos perfeccionó sus instintos de supervivencia. Ella se convirtió en un héroe popular entre los refugiados y marginados oprimidos, que elogiaron a Kira por robar a criminales ricos y darlo todo a aquellos con necesidad desesperada.

Los Señores del crimen de Nar Shaddaa maldijeron al torbellino hermoso que dejó sus bóvedas vacías y un montón de matones lisiados en su estela. Sus enemigos nunca se dieron cuenta de la sensibilidad en la Fuerza de Kira, hasta que tuvo un fatídico encuentro con la Maestra Jedi Bela Kiwiiks. El posterior traslado de Kira a Tython y su aceptación en la formacion Jedi plantearon escepticismo y resistencia por parte de los miembros del Consejo. El Maestro Jaric Kaedan considero a Kira una influencia peligrosa para los otros Padawans.

Los errores de Kira en su formacion se convirtieron en leyenda, y varios compañeros terminaron en la enfermería después de competir con ella. A pesar de que a menudo considero abandonar su

formacion Jedi, el deseo de Kira de hacer lo bueno le ayudó a perseverar. Todo lo que necesita ahora es la oportunidad de demostrar su valía.



DOC

Un cirujano de combate brillante y xeno-patologo conocido simplemente como el "Doc" se graduó del prestigioso programa médico de la Universidad de Coruscant con los más altos honores y en un tiempo récord. Sus rivales afirmaban que recibió un trato favorable de ciertos instructores de sexo femenino. Por suerte, la abrupta partida del Doc para el Borde Exterior silencio este chisme. El rápidamente se ganó una reputación por salvar innumerables vidas en planetas devastados por la guerra de Sullust a Taris.

Por tratar soldados heridos o curar brotes de peste, el Doc era conocido por su rápido ingenio pero tambien por sus descarados coqueteos. Inevitablemente, sus indiscreciones románticas le forzaron a salidas apresuradas, a menudo en medio de la noche. Persisten los rumores de recompensas colocados en el Doc por un trío de señores del crimen celosos en Ord Mantell.

No contento simplemente con sanar, el Doc desarrolló una obsesión socavando a déspotas que trajeron el sufrimiento a la galaxia. Su nuevo pasatiempo casi lo mata por poco en Kessel cuando se cruzó con Xim'tahal el Desfigurado, un jefe militar de kaleesh feroz. Después de este encuentro con

la muerte, el Doc se alio con la resistencia de Balmorra para ayudar a derrotar la ocupación Imperial allí.



T7-01

La mayor parte del registro de servicio de T7 está cubierta en el misterio, pero el ha sido claramente modificado más allá de sus especificaciones de fábrica. Aún más extraordinario, T7 nunca ha recibido un solo borrado de memoria en más de dos siglos de aventuras. Cómo este pequeño astromecanico decidido consiguio una hazaña tan rara es desconocido, aunque se rumorea que recibió ayuda externa.

La experiencia acumulada guardada en la memoria de T7 provee a esta unidad robusta de un conocimiento muy por encima del droide promedio. Aunque se ha aliado con muchos colegas orgánicos en los últimos años, T7 siempre se ha mantenido fiel con la República y la Orden Jedi.

El contrabandista infame Nico Okarr creyo que había adquirido aT7 para ser su copiloto mecánico. En realidad, el Maestro Jedi Ven Zallow había enviado a T7 para trabajar en secreto dentro del inframundo galáctico. Cuando el capitán Okarr aceptó un contrato del Cartel Hutt de saquear artefactos antiguos Sith en Korriban, T7 alertó a las autoridades de la República. Poco después de la detención del capitán Okarr, tanto él como T7 fueron testigos del regreso del Imperio Sith, y como la flota Sith atacó Korriban en la descarga inicial de la Gran Guerra.

CONSUL JEDI

Sabios, perspicaces, y siempre vigilantes, los Consul Jedi buscan el conocimiento y la verdad a través de la armonía perfecta con la Fuerza.

MAESTROS DE LA FUERZA Y ERUDITOS DE SUS MUCHOS MISTERIOS, los Consules Jedi sirven a la orden como diplomáticos y profesores del pasado antiguo. Sobre la base de años de formacion vigorosa, los Consules afilan sus mentes y cuerpos buscando el conocimiento olvidado, profundizando su comprensión de la Fuerza, y trabajando por el bien tanto del Jedi como de la República. Si se trata de una mentira dicha por un negociador sonreír o la finta sutil de un enemigo mortal, un Consul siempre es un maestro en descubrir la verdad.

Muchos cometen el error de suponer que los Consules no son expertos con el sable de luz. En realidad, los Consules tienen la Fuerza como un omnipresente aliado, leyendo los movimientos del oponente, y contrarrestando con hazañas sorprendentes de telequinesis. Cuando es necesario usar el sable de luz, el Consul golpea con elegancia y habilidad, con la certeza del conocimiento que la muerte no existe sólo la Fuerza.

"Somos Jedi. Cada decisión que tomamos puede afectar a extraños a millones de años luz de distancia. Este conocimiento debe dirigir su juicio". Maestra Cala Brin



PERFIL: CONSUL JEDI

ÚLTIMAS OPERACIONES CONDUCIDAS POR CONSULES:

Malachor III Expedición (para explorar y cartografiar las ruinas Sith en el sistema Malachor) Restauración de Kaleth (implicado la transcripción de la pintura mural, y un estudio de los droides guardianes destruidos) La Negociacion de Celanon-Sprizen (resuelto a favor de los comerciantes Celanon; que volvieron a abrir después de la Gran Guerra cambiando las fronteras comerciales)



CONSULES JEDI NOTABLES:

Odan Urr: Quien definio el Código Jedi, fundó la Gran Biblioteca en Ossus, y sirvió como vigilante de Koros. Jolee Bindo: Luchó contra Exar Kun en la Gran Guerra Sith, a continuación, junto con Revan en la Guerra Civil Jedi; luego mas tarde sirvió en el Consejo en un papel de ausente. Celeste Morne: Recupero artefactos Sith incluyendo el Ojo de Horak-mul, el amuleto de Jori Daragon, y el sable usado por Exar Kun

TEXTOS DE ESTUDIO DE PADAWAN COMÚNES:

Las Obras completas del Maestro Dorak. Cristal y Borde: Construcción de un Sable de Luz y Filosofía. La Constitución de la República. Primeras Jornadas sobre Tython. Exar Kun: La lección, La Advertencia. Las interminables Estrellas: Meditaciones sobre un peregrinaje a Ilum.

CONSUL JEDI: EMISARIOS DE LA ALIANZA DE GRIETA

Como Guardián de la Orden Jedi, el Consul Jedi resulta ser un líder excepcional que guía y protege la República en sus horas más oscuras.

EN UN TIEMPO DE GRAN AGITACIÓN A TRAVÉS DE LA GALAXIA, un Padawan dotado viaja al antiguo mundo hogar del Jedi en Tython para completar los juicios finales y convertirse en un Jedi en pleno derecho. Bajo la tutela del Maestro Yuon Par, un profesor e historiador poco ortodoxo pero con experiencia, un complot siniestro es descubierto que podría causar la destrucción de la Orden Jedi.

Encarnando la habilidad verdadera y dedicación, el Padawan enfrenta al espíritu de una antigua Jedi conocida como Rajivari, y derrota a un joven vengativo que había prometido aprender los secretos de Rajivari. Impresionado por estos logros excepcionales, el Consejo Jedi promueve al Padawan de Yuon como miembro pleno de la Orden como su más nuevo Consul. Sin embargo, las aventuras de este poderoso Jedi estan por comenzar...

LA PLAGA DEL LORD VIVICAR



El Consul descubre que Lord Vivicar está poseído por el creador original de la plaga, el Lord Sith Terrak Morrhage.

Como Consul el sube al rango de Jedi pleno, varios de los Maestros Jedi más talentosos de la galaxia están repentinamente atacado por una misteriosa enfermedad. Esta plaga paraliza a sus víctimas con paranoia y locura, conduciéndolos hacia el lado oscuro de la Fuerza. El Maestro Yuon Par es uno de los primeros en sufrir los efectos de la extraña plaga, llevando a su decidido ex-estudiante a buscar una antigua técnica protectora, que puede ser la única esperanza de Yuon. La técnica es un éxito y Yuon se salva de los peores efectos de la plaga.

El Consul, ahora el único Jedi en la galaxia que conoce los secretos de esta técnica protectora y se embarca en una peligrosa aventura en busca de otros afectados por la plaga y determinar su causa.

Después de una busqueda larga y difícil, el Consul descubre que la plaga fue creada hace mucho tiempo, por un antiguo Sith que poseia un poder aterrador. La identidad del hombre responsable de la reaparición de la plaga también se pone de manifiesto: un Lord Sith conocido como Vivicar. Un ex-Jedi corrompido, Vivicar buscó venganza contra los Jedi que le había dado por muerto durante una misión en el mundo corrompido de Malachor III. Vivicar solto la plaga sobre estos Jedi, que los obligó a revivir la misión fatal.

Abordando el buque insignia de Vivicar, el consul desafia y derrota a Vivicar, sólo para descubrir que Vivicar está poseído por el espíritu del creador original de la plaga, un antiguo Lord Sith Terrak Morrhage. El Consul enfrenta una opcion casi imposible: el riesgo de intentar redimir a Vivicar restaurando cada Jedi afligido con la plaga, o reduciendo a Vivicar, lo que mataria a cada Jedi afctado con la plaga, pero tambien destruiria la plaga y su mal, para siempre.



Un Consul combate mortales Asaltantes Raiders en las ruinas de Tython mientras buscaba secretos olvidados del planeta.

LA ALIANZA DE GRIETA

Habiendo demostrado sabiduría excepcional y habilidad, al Consul le es concedido el rango de Maestro justo a tiempo para una nuevo y desafiante cometido. Con muchos mundos miembros de la República que pierden la fe ante el Imperio que pueda ser derrotado, un grupo de planetas indispensables, incluyendo Balmorra, Saleucami, Manaan, Aeten II y Erigorm, se han unido para formar la Alianza de Grieta, un grupo de mundos que se acercan a la rebelión completa. El recién ascendido Consul Jedi esta encargado como Canciller Supremo el mismo con la tarea de ayudar estos mundos a forjar de nuevo su confianza destrozada con la República.

Viajando a través de la galaxia, el Consul trabaja con representantes de la Alianza de Grieta para proteger sus mundos y ganar su confianza. Pero una traición repentina por un miembro de la

Alianza revela que la República y la Orden Jedi en ambos se ha infiltrado un número desconocido de espías conocidos como los Niños del Emperador. Manipulados por el poder del Emperador, estos espías son ignorantes del mal que esta al acecho dentro de ellos. Ni siquiera los Jedi pueden sentir su corrupción. Pero con una Guerra a gran escala a puno de hacer erupción a través de la galaxia, los Niños están a punto de "Despertar" y atacaran la República donde es más vulnerable.



El Consul se reune para discutir una misión difícil con Nadia, Tobas Grell, Alauni y Shuuru, miembros de la Alianza de Grieta.

NIÑOS DEL EMPERADOR

Ante infiltrados indetectables y una arremetida imperial a gran escala, el Consul y la Alianza de Grieta trabajan juntos para reclutar nuevos aliados de la República. El Consul reune un ejército de aliados poderosos en los mundos lejanos de Voss y Belsavis llevando su carga al mundo asediado de Corellia. Allí, los Niños del Emperador totalmente despiertos han extendido el caos en los rangos de la República. Quizas lo peor de todo, el líder de los Niños, el "Primer Hijo", se descubre ser miembro de confianza de mucho tiempo del Consejo Jedi.



Actuando en base al consejo del Consul, los ejércitos de la Alianza de Grieta empujan atrás gradualmente las fuerzas del Imperio en Corellia descubriendo el escondite del Primer Hijo. El decidido Consul lanza un asalto ultimo contra el refugio del Primer Hijo. En una batalla final culminante con la galaxia en juego, estos dos maestros de la Fuerza cruzan sus sables. El Consul derrota definitivamente al Primer Hijo y sale victorioso.

En las cavernas debajo de Corellia, un Niño del Emperador protege al Primer Hijo, anticipando su batalla final contra el Consul.

Sin la protección del Primer Hijo, los Niños del Emperador son revelados ante los Jedi, permitiendo a la República armarse de valor contra el Imperio. Mientras tanto, el Consul es saludado como un héroe de la Orden, listo para cualquiera de los desafíos que esten por delante.

CONSUL JEDI: COMPAÑEROS

Enfrentar a los Sith y reunificar la galaxia son tareas monumentales, pero con los aliados tan diversos de la República en sí misma se forma un equipo para luchar al lado del Jedi.

DESPUÉS DE ENFRENTAR LOS JUICIOS Y EXPLORAR la historia del Jedi en Tython, un Consul Jedi pronto está envuelto en un complot que amenaza a toda la Orden. Ningun Jedi puede encontrar la victoria solo, y el Consul busca aliados en los lugares más improbables: científicos y soldados; revolucionarios y prodigios en la Fuerza. A menudo aislados por la incomprensión, o con

un propósito propio, todos ellos encuentran un lugar en el equipo del Consul, luchando y defendiendo la galaxia contra el mal.

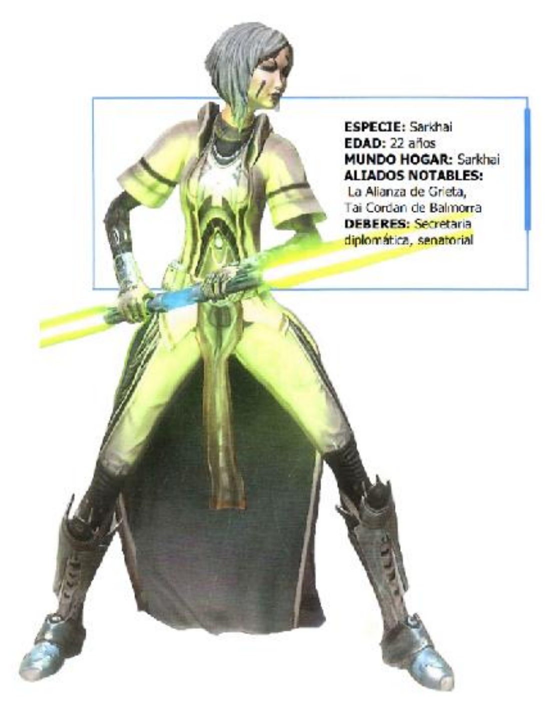


TENIENTE FELIX IRESSO

La guerra ha tocado la vida entera del Teniente Iresso. Nacido entre los refugiados de la Gran Guerra, Iresso estaba fascinado por las historias de heroísmo. El se alistó para la formación de oficiales a los 18 años, donde su destreza para la planificación estratégica atrajo el aviso. Finalmente Iresso fue asignado al mundo pacífico de Dubrillion. Días después, una fuerza de ataque Imperial trató de burlar las defensas orbitales de Dubrillion pasando a invadir la superficie del planeta.

Las fuerzas de la República resistieron valientemente. Cuando Iresso descubrió que las comunicaciones fueron cortadas, su unidad capturó un buque Imperial y envió una advertencia a través de su transmisor. Como los refuerzos llegaron, el Imperio se retiró. Sus embajadores pasaron por alto el intento de invasión y la violación del Tratado de Coruscant, como un desafortunado malentendido. La República llamó el evento la Invasión de ocho horas, y Iresso fue elogiado. Sin embargo, desde un "incidente" secreto en Althir, el no ha sido ascendido de Teniente anterior.

A pesar de su éxito, Iresso se mantiene realista. Estar estancado indefinidamente como Teniente es frustrante, pero Iresso se centra ahora en el próximo objetivo y la moral de sus hombres.



NADIA GRELL

Nadia Grell es una anomalía tanto para su pueblo como al Jedi. Ella es una sensible a la Fuerza de poder sorprendente, pero sus habilidades a menudo inician sin advertencia. En su planeta de origen, Sarkhai, los poderes de Nadia dibujaron la sospecha y el miedo. Tobas Grell, el amoroso padre de Nadia, la protegio y con su guía le ayudó a ganar un poco de autocontrol. Cuando Tobas Grell se convirtió en el primer representante de Sarkhai al Senado de la República, el tomó a Nadia fuera de su mundo con él. El espero encontrar a alguien que pudiera entrenarla a usar sus dones.

Nadia esta fascinada por la galaxia más allá de Sarkhai. Desde estaciones espaciales hasta las especies exóticas, todo es nuevo para ella. Aunque sondear las profundidades de la sociedad galáctica tomaría muchas vidas, Nadia ha dado los primeros pasos en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Ella sirve de asistente de su padre con entusiasmo,

sin embargo le preocupa que sus emociones disparen sus habilidades en la Fuerza abrumadoras, que la estigmatizan una vez más, Tobas Grell ha hecho propuestas a los Jedi sobre la formacion de Nadia. Sin embargo, porque ella es demasiado madura para ser aceptada como una Padawan, y sus poderes son tremendamente caóticos, nadie en la Orden sabe qué hacer con ella.

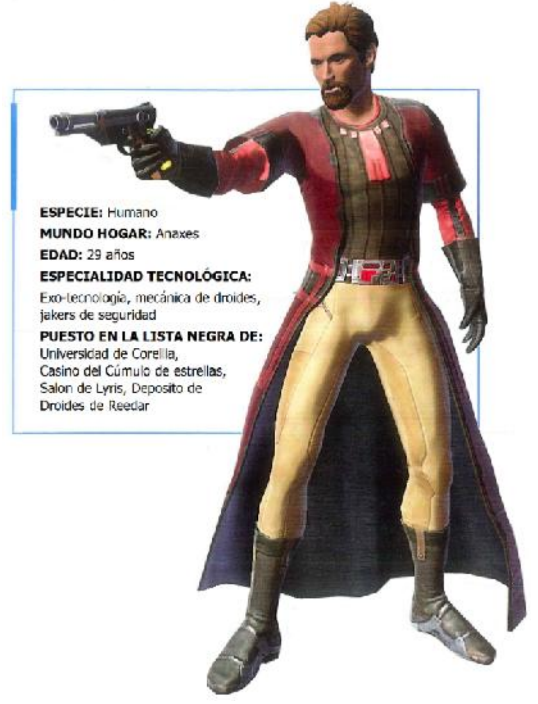


ZENITH

Un revolucionario de Balmorra con nombre en código "Zenith" el ha vivido la mayor parte de su vida bajo la opresión del Imperio. Cuando las fuerzas Imperiales apretaron su control sobre Balmorra, la resistencia intensificó sus ataques. Zenith siempre ha estado a la vanguardia, poniendo bombas y emboscadas y organizando la rebelión. A pesar de su increíble lealtad a sus colegas de la resistencia, Zenith nunca ha sido abierto sobre su pasado, ninguno de sus compañeros incluso sabe su verdadero nombre. Algunos especulan que la reticencia de Zenith protege a miembros de su familia, o incluso que oculta su identidad como un esclavo Imperial escapado, pero nadie sabe la verdad.

Zenith ha hecho una carrera incomodando al Imperio. Aunque su objetivo principal es el gobernador Imperial de Balmorra, las ambiciones de Zenith se extienden más allá de los asesinatos, posiblemente en la política galáctica. Después de años de ver la ocupacion aplastar Balmorranos, Zenith desea ardientemente ver a su pueblo recuperar su autonomía. Él tiene la unidad de asegurar que ellos nunca seran oprimidos de nuevo.





THARAN CEDRAX

Desde la apertura de un emporio en el paseo marítimo de Nar Shaddaa, Tharan Cedrax se ha convertido en famoso por ser un hombre irreprimibles con las mujeres, un jugador playboy, y posiblemente uno de los mejores técnicos de la galaxia. Se especializo en la exo-tecnología, dispositivos cuyos orígenes son desconocidos o especulados que vienen de fuera de la galaxia. El también resolvió el M'raki enlace ascendente Paradox, un problema de seguridad que había desconcertado a jakers de datos durante años. Sin embargo, en lugar de dedicarse a la investigación seria, Tharan es más feliz diseñando aparatos para clientes ricos. El también pasa el tiempo con su holo-compañero encantador y sensitivo Holiday, que adora a Tharan como un genio incomprendido.

A pesar de su estilo de vida despreocupado, Tharan tiene conexiones dentro de la Orden Jedi. Cuando los Jedi Syo Bakarn y Duras Fain perseguian un fugitivo Imperial a Nar Shaddaa, ellos contrataron a Tharan para construir un dispositivo de rastreo para ellos. Los tres han sido amigos desde entonces, y Tharan ha construido de vez en cuando dispositivos para la Orden Jedi… con un descuento razonable. Él alegremente continúa ignorando la desaprobación de Syo Bakarn de su estilo de vida, pero como su estancia en Nar Shaddaa ha demostrado, Tharan es un experto en conseguir tanto dentro y fuera problemas.



QYZEN FESS

Un cazador y vagabundo, Qyzen Fess ha caminado por toda la galaxia en busca de presas peligrosas. Qyzen venera al Anotador, una deidad Trandoshana que otorga "puntos" para jagannath muertes con honor, La mayoria de los Trandoshanos se hacen mercenarios para ganar sus puntos de jagannath. Qyzen en cambio eligió el camino del cazador, prefiriendo poner a prueba su temple contra grandes bestias y monstruos.

El a menudo ha enfrentado los prejuicios de aquellos que ven a sólo un guerrero Trandoshano pesadamente armados, que tiene cicatrices, y no el ser espiritual debajo. Sin embargo, hay algunos que se han visto más allá de su temible exterior. Mientras cazaba en los pantanos de Belkadan, Qyzen fue mordido por una víbora de puntos rojos. Puesto enfermo por su veneno, el se acercó al pequeño campamento de un Maestro Jedi que estaba excavando allí, ofreciendole algunos artefactos que había descubierto en el comercio por la medicina. El amable Jedi, Yuon Par, trató su herida y le hizo sentir acogido. Qyzen volvia para hablar con el Maestro Yuon entre las sesiones de caza, y los dos han permanecido amigos desde entonces.

Qyzen solo necesita sus armas, el resultado de puntos de Jagannath y su presa para estar contento. La política y la guerra galáctica significan poco al lado de ganarse el favor del Anotador. Sin embargo, Qyzen encuentra el desafio personal irresistible, y tener un amigo Jedi significa que tiene poco amor por el Imperio.

JEDI: ARMAS Y ARMADURAS



Durante milenios, los Jedi han estado de pie como campeones de la paz y guardianes de la República, luchando contra las fuerzas de la oscuridad con sus sables de luz antiguos.

LA FORMA DEL JEDI HA SIDO CONFIAR EN LA SABIDURÍA y la paciencia, y confiando en la Fuerza en tiempos difíciles. Cuando la diplomacia falla y el tiempo viene para tomar las armas, sin embargo, el Jedi esta entre la mayoria de fuerzas bien equipadas de la galaxia. Con toda una vida de formación

necesaria para manejar expertamente el sable de luz, el traje y armadura especialmente diseñados que proporcionan protección y maniobrabilidad, el Jedi esta preparado para defender la libertad, la Orden Jedi y la República contra cualquier amenaza.



PROTEGIDO DE LA OSCURIDAD

Cuando esta en el combate, un Caballeros Jedi puede dejar de lado sus vestiduras a favor de una armadura de batalla más protectora. Esta armadura especialmente diseñada provee a un Caballero Jedi con una protección adicional de los ataques enemigos al tiempo que permite la movilidad en el combate. Desde la llegada de la amenaza Sith con la Gran Guerra, la armadura Jedi ha crecido cada vez más impresionante y avanzada ya que mas Jedi toman las lineas del frente para proteger la República de su enemigo jurado.

Incluso en tiempos de guerra, muchos Jedi llevan trajes tradicionales como un símbolo de la serenidad, la paz y la confianza que la Fuerza los protegerá. Los trajes sueltos y tunicas también permiten al Jedi libertad de movimiento que son necesarios en la batalla, y mientras algunos Jedi llevan prendas sencillas como un recordatorio de los principios principales de modestia y humildad en la Orden Jedi, otros se cubren con vestiduras extravagantes que capturan la grandeza de la República.

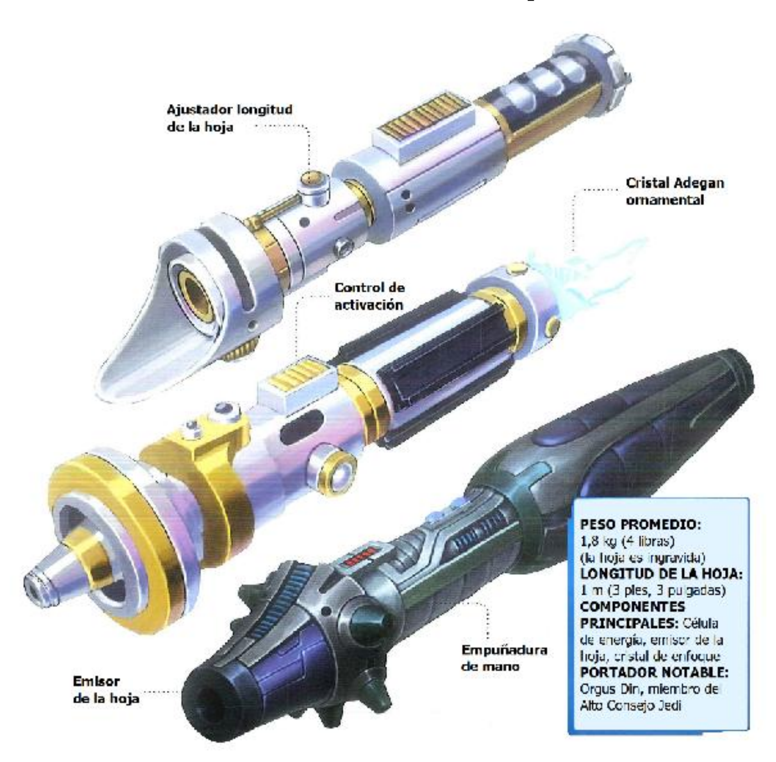
SABLE DE LUZ JEDI

Tanto un símbolo de paz como un instrumento de batalla, el sable de luz está eternamente asociado con la Orden Jedi, y en segundo lugar solamente con la Fuerza, el sable de luz es el arma elegida por el Jedi, que consiste en una empuñadura que emite una viga de plasma capaz de cortar a través de casi cualquier sustancia con facilidad. La hoja de energía es amplificada por cristales en la empuñadura que enfocan y cambian la viga. Algunos de estos cristales también dan la hoja del sable de luz sus tonalidades azules o verdes familiares.



Un sable de luz parcialmente montado, suspendido en el aire por un Padawan Jedi usando la Fuerza para montar el arma.

Además de los mecanismos internos complejos de un sable de luz, los adornos personales de la empuñadura también significan que no hay dos sables de luz idénticos. Cada empuñadura está construida por su dueño y adaptada para reflejar sus preferencias, tanto en la decoración y la técnica de combate. El Maestro Jedi Muheeda esculpio los nombres de los Jedi caídos en la empuñadura de su sable de luz, en recordatorio constante del costo de la agresión.



El Jedi construye su primer sable de luz cerca del final de su aprendizaje como un Padawan. Muchos completar una peregrinación por el planeta de cristal ricos de Ilum donde ellos buscan el cristal para ser usado en su sable de luz. Los Padawan entonces entran en una profunda meditación, forjando un vínculo personal con su arma, ya que ellos usan la Fuerza para montar sus múltiples componentes. Una vez completado, el sable de luz de un Jedi es un instrumento personal y precioso, llevado siempre para ayudar a la defensa del Jedi de la galaxia.

SABLE DE LUZ DE DOBLE HOJA

Una variante especializada del arma Jedi icónica, el sables de luz de doble hoja usa dos emisores dentro de una empuñadura alargada para generar hojas en cada extremo. Esta arma permite al Jedi defenderse y atacar rápidamente en combate. Pero para toda su eficacia letal, los sables de luz de doble hoja son difíciles de manejar y requieren formacion especializada para evitar el riesgo de lesiones personales graves.

Al principio un arma de los Sith, la Orden Jedi tardó en adoptar el uso de sables de luz de doble hoja, ya que fueron vistos como un arma ofensiva mas bien que una herramienta defensiva. En años posteriores, sin embargo, el uso del sable de luz de doble hoja se hizo un elemento común, ya que sus ventajas en el combate contra los Sith quedaron claras. En la historia moderna, la Gran Maestra Satele Shan estupendamente manejo su sable de luz de doble hoja contra Darth Malgus en la Batalla de Alderaan.



Un Jedi empuñando un sables de luz de doble hoja que se ha convertido en una imagen cada vez más común.



PESO PROMEDIO: 2,7 kg (6 libras) (la hoja es ingravida)
LONGITUD TOTAL DE LA HOJA: 2 m (6 pies, 6 pulgadas)
COMPONENTES PRINCIPALES: Célula de energía, emisores de la hoja, cristales de enfoque
PORTADOR NOTABLE: Satele Shan, La Gran Maestro Jedi



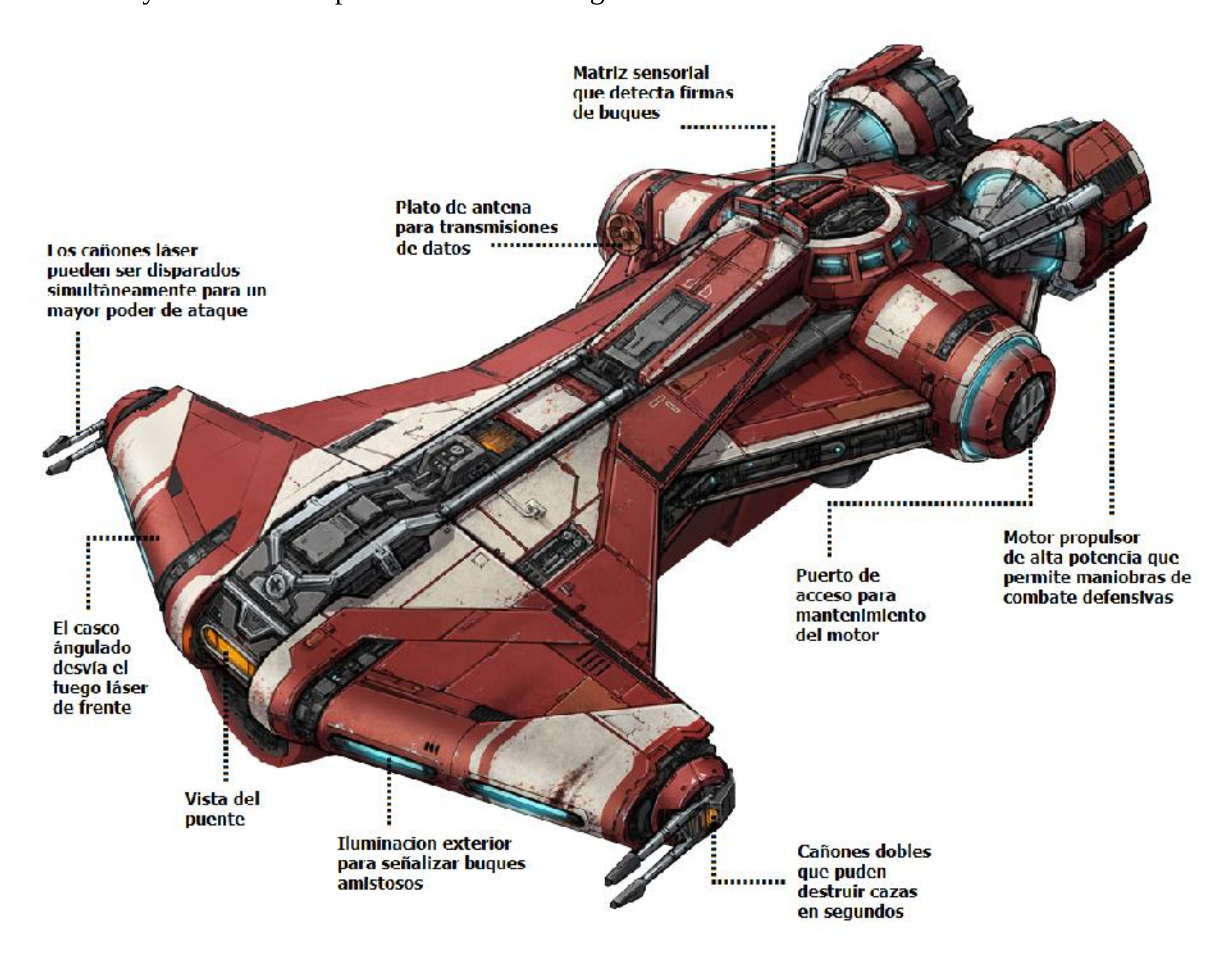
BUQUE ESTELAR JEDI: CORBETA CLASE DEFENSOR

Rápida, refinada y letal como sus pilotos Jedi, la corbeta ligera clase Defensor está diseñada para proteger la paz, pero está equipada para la guerra.

CUANDO LA GRAN GUERRA ESTALLÓ, LA ORDEN JEDI reconoció la necesidad de un buque estelar diseñado a medida para satisfacer sus requisitos específicos. Ellos previeron la corbeta ligera de clase Defensor como una base rápida, manejable y bien armada para las operaciones de Jedi en misiones.

El diseñador del Defensor, La Corporacion Rendili Vehiculos, también tuvo una visión: una maravilla elegante, audaz, de rojo y blanco que anunciaria la llegada del Jedi al campo de batalla golpeando de miedo el corazón de la flota Imperial. El buque que ellos produjeron para la Orden

Jedi logro exactamente esto. Siguiendo el modelo de las grandes corbetas clase Thranta de la República, el Defensor tenia torretas dobles de turbo láseres, escudos pesados y motores propulsores potentes que dieron al Jedi todo el armamento que necesitaban para llevar a cabo sus misiones y defender la República a través de la galaxia.





PERFIL: CORBETA LIGERA CLASE DEFENSOR
CLASIFICACIÓN: Corbeta Ligera
ORIGEN: Corporacion Rendili Vehículos
DIMENSIONES: 71 x 94 x 29 m
(232 x 308 x 95 pies)
ARMAMENTO: Cañones laser dobles, misiles
CARACTERÍSTICAS: Cámara de meditación, servicios diplomáticos

GUERRA Y DIPLOMACIA

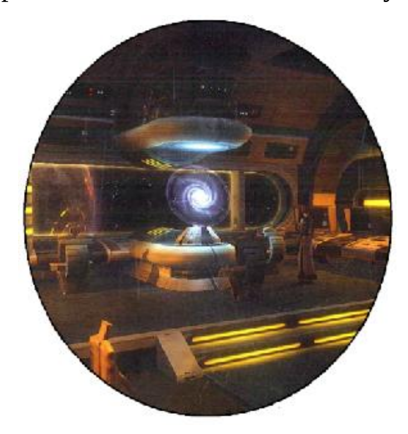
Las cubiertas interiores del Defensor se adaptan perfectamente a las variadas necesidades del Jedi. El nivel superior elegante cuenta con una sala de conferencias y holoterminal segura, ideal para reuniones diplomáticas y discusiones a distancia con el Consejo Jedi. Los niveles inferiores cuentan con una bodega de carga y una bahía médica, mientras que una cámara solitaria proporciona espacio al Jedi para meditar entre las misiones.



La sala central espaciosa ofrece un amplio espacio para un juego de dejarik, o comunicarse con la República sobre el holoterminal.

EL PUENTE

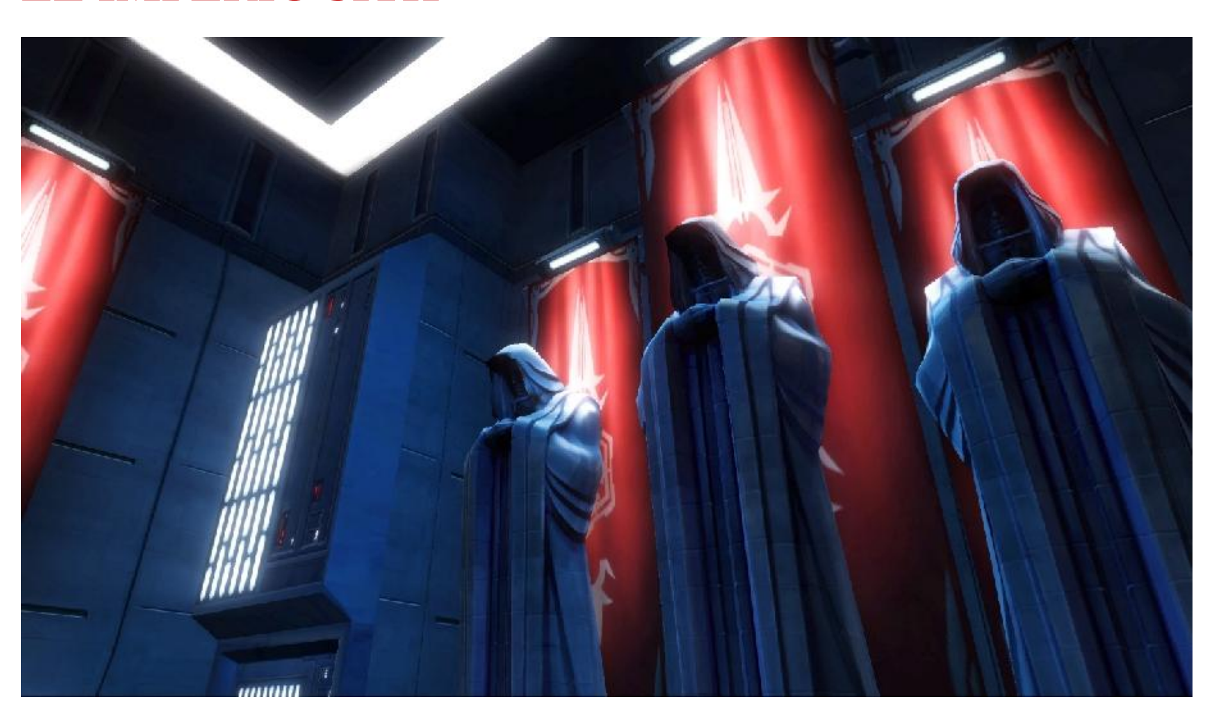
Los pilotos Jedi controlan el buque desde el puente, donde la tecnología avanzada de la República supervisa los sistemas de combate y el soporte vital del buque estelar. Uno de los rasgos más importantes es el mapa de la galaxia del Defensor, una carta holográfica que contiene las coordenadas de todos los destinos en el espacio conocido.



LA SALA DE CONFERENCIAS

La corbeta está equipada para tratar con las negociaciones diplomáticas más importantes. Los Jedi usan la sala de conferencias para reuniones con el equipo del buque, pasajeros, o dignatarios de visita. Flanqueado por dos estandartes de la República, esta cámara ofrece un espacio impresionante para discutir asuntos de importancia galáctica.

EL IMPERIO SITH



SEMILLAS DE LA VENGANZA

Forjados en el exilio, alimentado por la venganza, y probado en la guerra, el Imperio Sith se levantó de un cisma Jedi para convertirse en una superpotencia galáctica despiadada.

DURANTE MILENIOS, EL IMPERIO SITH HA PROSPERADO de su hambre por la guerra, el poder y el lado oscuro de la Fuerza. En sus primeros días, los clanes de especies salvajes conocidos como Sith lucharon por el control de su mundo desolado de Korriban. Las guerras civiles violentas hicieron estragos en todo el planeta cuando los Sith arremetieron el uno contra el otro, creciendo fuerte en el combate, pero debilitando su especie colectiva con el derramamiento de sangre innecesario. Cuando los seres sensibles a la Fuerza misteriosamente poderosos llegaron a Korriban, los Sith fueron de repente facultados, unidos, y transformados. Nada, sin embargo, pudo purgar la pasión de los Sith por la batalla. Por ultimo, la venganza y una sed de conquista condujeron al Sith a la guerra contra su mas grande rival aun.

DESCENDIÓ DEL JEDI

El Imperio Sith nació en última instancia de una grieta en la Orden Jedi. Hace más de 3.000 años, una secta de Jedi abrazó el lado oscuro de la Fuerza y usó su poder para manipular la vida misma. Temerosos y horrorizados por tal abominación de la Fuerza, la Orden Jedi desterro estos Jedi oscuros. Los exiliados azotaron retrocediendo en un conflicto largo de un siglo conocido como los Cien Años de Oscuridad. Cuando la guerra terminó con la derrota de los Jedi oscuros, ellos se retiraron del espacio de la República e hicieron su descubrimiento profetico del planeta Korriban.



Desterrados de la Orden Jedi por abrazar el lado oscuro de la Fuerza, los jedi exiliados llegan al mundo de Korriban y conocen la especie nativa del Sith. Su alianza forma la fundación del Imperio Sith.

FORJANDO EL IMPERIO SITH

Cuando los Jedi oscuros exiliados aterrizaron en Korriban, fueron recibidos por los clanes de especies violentas, sensibles a la Fuerza conocidos como los Sith. Los Jedi impresionaron a los Sith

con sus poderosas hazañas del lado oscuro. Pronto, los Jedi fueron reverenciados como dioses, y los Sith les sirvieron como sus esclavos reverenciales.

Los Jedi permanecieron en Korriban mientras los meces dieron paso a los años. Con vastos recursos y un ejército obediente de Sith, los Jedi construyeron una civilización poderosa que formó la base del Imperio Sith. Las generaciones pasaron y como los Jedi se cruzaron con los Sith. Con el tiempo, los Jedi se hicieron indistinguibles de los nativos de Korriban. Juntos, ellos fueron conocidos sólo como guerreros del lado oscuro, Sith poderosos y gobernantes del Imperio Sith.

LA EDAD DORADA DE LOS SITH

El Imperio Sith creció en fuerza durante casi 2.000 años. Aunque los Sith todavia ardian de odio por la Orden Jedi que habia exiliado a sus antepasados, la venganza era imposible, las cartas de astronavegación que condujeron a los exiliados Jedi oscuros a Korriban se perdieron para siempre. Separado de los Jedi por la inmensidad del espacio, los Sith se centraron en fortalecer su Imperio. Bajo el liderazgo de Marka Ragnos, los Sith Unidos disfrutaron de fuerza y prosperidad en una época conocida como la Edad Dorada de los Sith. Pero cuando Marka Ragnos murio, la edad de oro llegó a un final violento. Dos Señores Sith, Naga Sadow y Ludo Kressh, lucharon por llenar el vacío de poder repentino, pero su duelo fue interrumpido por dos intrusos improbables.

CAMINO A LA REPÚBLICA

La lucha por el poder Sith fue interrumpida por dos exploradores hiperespaciales: Gav y Jori Daragon. Mientras exploraban la galaxia, estos humanos involuntarios inadvertidamente tropezaron con Korriban la sede del poder del Imperio Sith. Acusados de ser espías de la República, los Daragon fueron encarcelados en el mundo Sith de Ziost a la espera de su ejecución. Pero en un intento de tomar el poder, el Lord Sith Naga Sadow liberó a los hermanos Daragon y plantó pruebas para sugerir que ellos habían sido rescatados por la República.

Los Sith estaban ansiosos por la guerra. Naga Sadow alimento su rabia, reuniendo los Sith unidos bajo su bandera, se dispuso a lanzar un choque prioritario contra la República. Como Jori Daragon huyó a casa, dejando a su hermano, el Imperio Sith la siguió.


Fortalecidos por la meditación de batalla de Naga Sadow, los Sith libran una batalla temible contra los Jedi por el control de Coruscant.

LA GRAN GUERRA HIPERESPACIAL

Bajo el mando de Naga Sadow, el Imperio Sith lanzó un asalto sorpresa devastador contra la República. Mientras las flotas Imperiales atacaron las fuerzas de la República en múltiples frentes, Sadow orquestó el ataque desde su esfera de meditación sobre la estrella Primus Goluud. Su meditación de batalla potente fortaleció las fuerzas Imperiales. Sadow también uso la Fuerza para crear ilusiones, reforzando las flotas del Imperio con números imaginarios de magnitud imparable. La República se desesperó y se apresuró a defenderse contra el ataque inesperado.

LAS VUELTAS DE LA MAREA

La victoria segura del Imperio Sith fue rota finalmente por la traición. Gav Daragon, uno de los exploradores hiperespaciales que se había quedado en Korriban, se había convertido en el aprendiz de Naga Sadow.

Gav se volvió contra Naga Sadow en el apogeo de la guerra, rompiendo la meditación de batalla de su Maestro el tiempo suficiente para alertar a la República de la hechicería Sith. La República rapidamente se reagrupó conduciendo atrás a los invasores Sith. Naga Sadow ordenó la retirada cuando su ofensiva se derrumbó con la República descendiendo sobre su posición. Para aniquilar a sus perseguidores y cubrir su escape, Naga Sadow puso en movimiento una cadena de eventos que implosionaron la estrella de Primus Goluud. Su aprendiz murió en la destrucción mientras Naga Sadow huyó a Korriban.

LA CAIDA DEL IMPERIO

Naga Sadow se retiró a Korriban con su unica flota para encontrar una emboscada esperando por él. Ludo Kressh, rival de Sadow y aspirante al trono de los Sith, estaba decidido a destruir a Naga Sadow de una vez para siempre. Las dos flotas Sith se enfrentaron por encima de Korriban, y Naga Sadow derroto a Ludo Kressh para surgir triunfante. Pero su victoria fue rápidamente frustrada cuando la flota de la República llegó y destruyó los remanentes del Imperio. Sadow abandonó sus aliados y huyó de Korriban para siempre.

EL CAMINO DE LA VENGANZA

Durante generaciones, el Imperio Sith construyó una armada y soño con la destrucción de la República. Después de siglos de espera, la venganza esta finalmente a la vista.

LA DERROTA PARALIZANTE DEL IMPERIO SITH en la Gran Guerra Hiperespacial esculpio una herida profunda. La victoria contra la República debio haber sido asegurada. En cambio,la derrota aplastante del Sith dejo millones de muertos, el Imperio en ruinas y una cicatriz en el orgullo de cada superviviente Sith. La victoria de la República fue presisamente una parodia, y el Imperio Sith juro regresar y reclamar su venganza sangrienta. Pero de las cenizas de la Gran Guerra Hiperespacial, surgió un nuevo Emperador Sith. Con promesas de venganza, él reunio los Sith y llevó su éxodo de destrucción de Korriban a la República. Los siglos pasaron, mientras el Imperio recobro su fuerza y se preparo para desencadenar su odio colectivo contra la República en un ataque devastador.

“El ejército Imperial no tiene rival. Cuando marchemos a la guerra, la venganza será nuestra”. El Gran Moff Odile Vaiken

ERRADICACIÓN DEL IMPERIO

La Gran Guerra Hiperespacial y la aparición destructiva del Imperio Sith golpearon de miedo el corazón de la República. Sacudida por su casi destrucción y cautelosa de la influencia corruptora de los sobrevivientes Sith, la República se dispuso a destruir todos los remanentes del Imperio Sith.

Por orden del Canciller Supremo Pultimo, los escuadrones de ataque de la República capturaron sobrevivientes Sith y demolieron sus centros de poder. El Jedi recuperó enseñanzas Sith y limpió la plaga del lado oscuro de la galaxia. Los escuadrones de la República volaron bombardeando cada rincon de Korriban y otros mundos Sith, sepultando su civilización en ruinas. Pero siendo

desconocido a la República, no pudieron pisar las cenizas del Imperio. Con el tiempo, los odiosos sobrevivientes Sith construirían un infierno violento y amenazarian con consumir la galaxia una vez más.



Los Sith rompieron las garras de la República en Korriban y recuperaron su mundo hogar después de más de un milenio en el exilio. Las ruinas del antiguo Imperio siguen en pie, como un rcordatorio amargo de la Sith gloria ahora profanado por la República.

FORZADOS AL EXILIO

Como la República profanado la gloria del Imperio Sith, los sobrevivientes se reunieron bajo un poderoso líder conocido como el Emperador Sith. El Sith escuchó con temor entusiasta como el Emperador prometia un día cuando el Sith regresaria para conquistar la galaxia, vengar a sus aliados caídos, y asegurar la ruina de la República. Pero para lograr su venganza, el Imperio tendria primero que abandonar Korriban y engañar a la República en la suposicion de su extinción. El Emperador abordo una pequeña flota con los remanentes de su Imperio, y los Sith se retiraron en el espacio desconocido.

RECONSTRUCCIÓN PARA LA VENGANZA

Después de décadas de ir a la deriva por el espacio, el Imperio Sith descubrió el mundo de Dromund Kaas. Cubierto de selvas hostiles y tormentas violentas, Dromund Kaas proporciono el sitio perfecto al Imperio para forjar su nueva capital y levantar una sociedad construida para la guerra. Actuando en base a las visiones del Emperador Sith, el Consejo Oscuro recién nombrado dirigio el crecimiento del Imperio. Impulsado por las promesas de venganza y proyectos seguros del Emperador, los héroes surgieron de las filas Imperiales para liderar la marcha hacia la guerra.

Un tal héroe fue Odile Vaiken, un líder respetado y padre de la milicia Imperial. Después de esculpir una huella en Dromund Kaas para el sitio de la ciudad capital, Vaiken diseñado las tácticas de entrenamiento para el ejército Imperial y supervisó la construcción de su flota masiva.



El Gran Moff Odile Vaiken ofrece un discurso apasionado a los soldados endurecidos del ejército Imperial.

Aunque reconoció que el Imperio no lograría su retribución durante su vida, Vaiken alimento los fuegos de la venganza entre su pueblo. Después de su muerte en una campaña militar, la antorcha de Vaiken fue encendida en las selvas de Dromund Kaas, su llama eterna es un símbolo de la inmortalidad del Imperio; y su dedicación a la venganza.

Durante cientos de años, el Imperio amasó una fuerza increíble mientras que el Emperador conspiro en secreto durante su aislamiento, extendiendo su vida con hechiceria Sith. Generaciones de Imperiales vivieron, trabajaron y murieron para perfeccionar el poder militar del Imperio. Como los años se prolongaron, los susurros prometedores en los campos de entrenamiento militar adivinaron que serían la generación afortunada: para combatir la República. Pero en verdad, ni siquiera el Consejo Oscuro podía predecir cuando el Emperador juzgaria el Imperio listo para la retribución.

RETORNO VENGATIVO

Después de más de mil años de espera, el Emperador anunció que había llegado el momento de la venganza. Millones de soldados se movilizaron y una flota colosal fue reunida cerca de Dromund Kaas. Las ordenes fueron transmitidas por el Consejo Oscuro, cada miembro del Imperio tenía un papel que desempeñar en la aniquilación de la República. Alimentados por el orgullo inmensurable, la venganza iracunda, y un milenio reprimido sed de sangre, el Imperio Sith lanzó su ataque por sorpresa.



Bajo el mando de Darth Malgus, la flota Imperial regresa para reclamar el mundo hogar Sith de Korriban.

La Gran Guerra entre el Imperio Sith y la República Galáctica duró casi tres décadas. Guerreros y comandantes como Darth Malgus, Darth Angral y el Gran Moff Kilran abrieron un camino de ruina por los mundos de la República a través de la galaxia. A través de cada victoria despiadada y derrota aplastante el odio del Imperio contra la República nunca se desvaneció. Y cuando la guerra finalmente terminó en una tensa tregua, el Emperador se retiró preparando un llamado misterioso mientras su Imperio comenzó a reunir sus fuerzas para un golpe final y devastador que aniquilaria la República de una vez para siempre.

VIDA EN EL IMPERIO

Emperador, Sith, ciudadanos, esclavos: desde el pico soberano del Imperio a su base subyugada, esta pirámide de poder forma la columna vertebral de la sociedad Imperial.

FUERZA, ORDEN Y DISCIPLINA UNEN AL IMPERIO. Estos ideales son ganados a costa de la libertad, un sacrificio que se espera rindan los Imperiales sin duda. Unidos por un Emperador supremamente poderoso, gobernados por los Sith sensible a la Fuerza, sostenidos por los ciudadanos fieles, y construida con el sudor y sangre de los esclavos, esta es la jerarquía que ha formado con poder al Imperio durante más de mil años.

Ahora, con el Emperador ausente y una paz precaria después de la Gran Guerra contra la República amenazan con romper la columna vertebral del Imperio. Mientras que millones siguen siendo leales, la codicia conduce a la selección de unos pocos a rompe las cadenas de la sociedad subiendo en la pirámide del poder.

GOBERNADOS POR SITH



Los Sith exigen respeto, miedo, y reverencia de todos los no usuarios de la Fuerza en el Imperio. Incluso los Sith más humilde, recien salidos de la formación, son considerados como dioces entre el pueblo. Los veteranos militares Imperiales condecorados a menudo se ofenden al llamar un joven Sith temerario "mi Señor", pero los insultos son raros, ya que la gran mayoría de los ciudadanos imperiales tiemblan de temor y admiración cada vez que un Sith entra en su presencia. Las consecuencias de no mostrar el debido respeto son rápidas y brutales. Cuando el Lord Sith Praven fue insultado por la falta de respeto mostrado a él por un comandante Imperial obstinado, el ahogó al oficial insolente forzando la disculpa del hombre antes de romperle el cuello.

Un purasangre Señor Sith con poder sobre los ciudadanos del Imperio. Reverenciado por su fuerza y poderes imponentes, los Sith son obedecidos absolutamente en el Imperio.

COMPLEJO MILITAR



Los ciudadanos Imperiales sirven con la milicia con orgullo y honor. La inspeccion de rutina asegura que todos los soldados están muy bien equipados para ganar gloria para el Imperio.

El Imperio es alimentado por las acciónes enormes de lealtad, debocion y dedicacion de los ciudadanos. Se requiere que cada hombre, mujer y niño en el Imperio trabajen para asegurar el éxito Imperial. Una mentalidad militar está inculcada en los niños desde una edad temprana, la competicion alentadora, y los logro gratificantes. Los jovenes Imperiales son analizados por

su competencia antes de ser asignados a academias especializadas, donde perfeccionaran aún más sus habilidades al servicio del Imperio.

El servicio obligatorio exige que todos los ciudadanos Imperiales en última instancia se comprometan a la maquinaria de guerra Imperial. Muchos se alistan con los militares, mientras que otros se hacen ingenieros, sirven como analistas de inteligencia, o se unen al Ministerio de Logística para gestionar las enormes demandas del Imperio. Los logros son recompensados con el poder, la riqueza y el respeto.

AMENAZAS DE DISIDENCIA

Entre más duras son las normas, más probabilidades hay de que sean rotas. Aunque muchos Imperiales de buena gana se adhieren a los lazos de la sociedad, hay algunos que procuran rebelarse contra ellos. La duda infecto las filas Imperiales después de la Gran Guerra contra la República, haciendo que algunos ciudadanos desilusionados perdieran la fe en su liderazgo. Un tal disidente abandonó el Imperio y se hizo conocido sólo como “el Aguila”. Durante años, el Águila ha emprendido una campaña de terror y ha construido una red terrorista por toda la galaxia, en un intento por derrocar al Imperio y volver a una edad de oro. Pero en última instancia, la mayoría de los Imperiales permanecen fieles ya que ellos enfocan su colera sobre la República.

LEVANTAMIENTOS DE ESCLAVOS



Soldados Imperiales pisan fuerte una rebelión de esclavos. Los sobrevivientes son capturados, castigados por su desafío, y puestos de vuelta al trabajo.

Los esclavos siempre lucharan por romper sus cadenas y derrocar a sus amos. Pero nunca esta amenaza ha sido más real que después que el Imperio lanzó la Gran Guerra contra la República. Con su atencion dividida, el agarre del Imperio sobre sus esclavos se aflojado lo suficiente como para permitir que ciertos grupos se rebelasen. Aunque estos alzamientos fueron pisoteados inmediatamente, más rebeliones han estallado desde el fin de la Gran Guerra. Una revuelta notable estalló en la capital Imperial de Dromund Kaas. Los esclavos obligados a construir un coloso masivo, una estatua del veterano Sith Lord Darth Vowrawn, se levantaron contra sus amos y ahora libran una violenta guerra por su libertad.

ESCLAVITUD: SANGRE, SUDOR Y DOLOR

El trabajo esclavo ha construido los cimientos del Imperio desde su creación hace más de 3.000 años, desde entonces, los esclavos han derramado su sudor y sangre en la formación de las tumbas de Korriban, la fortaleza de Dromund Kaas, y los acorazados colosales de la armada Imperial. Otros esclavos sirven como criados de poderosos comandantes Imperiales y Sith, una vida de ansiedad constante donde una bebida derramada o la mala escucha de una orden puede terminar en la muerte.

Los extranjeros conquistados han cumplido siempre la necesidad del Imperio de esclavos, además de criminales humanos, prisioneros de guerra, y niños de esclavos, que son obligados a unirse al trabajo agotador de sus padres. Aunque la amargura, la colera y la desesperación son comunes entre

los esclavos, siempre existe la esperanza que el servicio excepcional permita a un esclavo ser elevado de la esclavitud para servir al Imperio en una capacidad menos degradante y cruel. Debido al fuerte desprecio del Imperio por los extranjeros, sin embargo, esta esperanza se comparte solo con los esclavos humanos exclusivamente.


Esclavos trabajan duro entre las ruinas de Korriban para recuperar artefactos Sith perdidos durante milenios.

Desde su rápido crecimiento después de la Gran Guerra, el Imperio ha empezado a comerciar con el Cartel Hutt y otras organizaciones del hampa por la reserva de esclavos más fuertes. Mientras tanto, la bajas de incontables Sith durante la guerra ha creado una necesidad inmediata de nuevos Sith. En un movimiento histórico, estan arrastrando esclavos sensibles a la Fuerza de los campamentos de trabajo y empuje en la Academias Sith, donde ellos demostraran su valor como Sith o moriran en el intento.

PILARES DE MANDO

Guerra, Inteligencia, y Logística. Actuando por las ordenes del Consejo Oscuro, tres ministerios gobiernan el Imperio y sostienen la poderosa maquinaria de guerra Imperial.

EL IMPERIO ES GOBERNADO, protegido y apoyado por tres pilares del gobierno. El Ministerio de Guerra supervisa los esfuerzos militares, el Ministerio de Logística asegura la urbanidad de la vasta sociedad Imperial, y el Ministerio de Inteligencia esta atento a las amenazas, tanto dentro como fuera de sus fronteras. Gobernado por ministros y responsable ante el Consejo Oscuro, estas tres divisiones han trabajado durante siglos para acelerar la marcha del Imperio a la guerra. En las décadas recientes, se han adaptado a un Imperio transformado por la Gran Guerra contra la República y la paz que siguió. Con fuerza renovada y pasión dedicada, los ministerios sostienen la expansion explosiva del Imperio y se preparan para lanzar la próxima ofensiva contra la República.

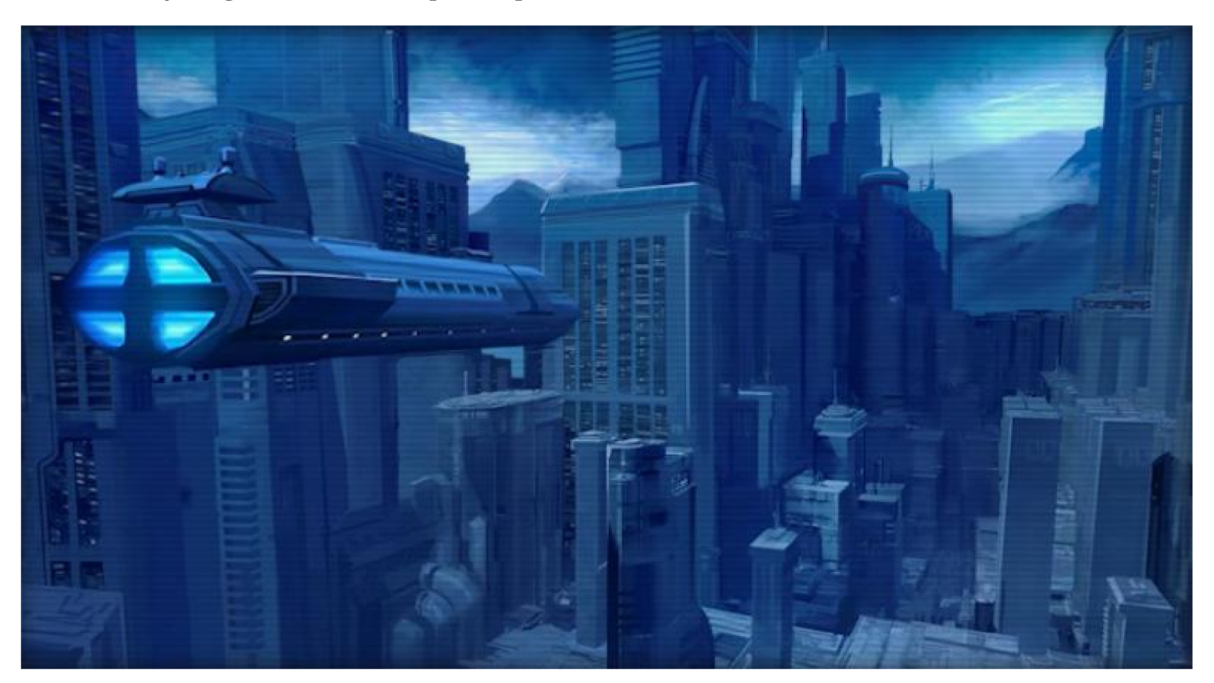
MINISTERIO DE GUERRA


Bajo el mando del Ministerio de Guerra, las flotas estan listas para la batalla patrullando el espacio conocido del Imperio, conquistando mundos, y protegiendo las fronteras Imperiales.

El Ministerio de Guerra supervisa todas las fuerzas armadas del Imperio. La Armada Imperial y su enorme flota de barcos de guerra son una de las principales preocupaciones del ministerio. Los Acorazados deben ser constantemente mantenidos, equipado con escuadrones de cazas, y desplegados en patrullas o campañas interminables para conquistar el espacio hostil. Después de sufrir graves daños en la Gran Guerra, la armada Imperial fue reparada y equipada con nuevo armamento, brutalmente eficiente para combatir la flota de la República.

Las fuerzas terrestres Imperiales también son controladas por el Ministerio de Guerra. El despliegue de soldados, tácticas de combate, el Servicio de Recuperación Imperial, la seguridad, las operaciones de las Fuerzas Especiales, las misiones ops negras, y la mayoria de estrategias de guerra están todas dirigidas por este ministerio. Desde que el Tratado de Coruscant puso fin a la Gran Guerra, las fuerzas de tierra permanecen desplegadas en mundos Imperiales y patrullan nuevo territorios con puño de hierro. Al igual que la Armada Imperial, todas las fuerzas terrestres se mantienen a un nivel constante de preparación para garantizar que el Imperio está constantemente preparado para marchar a la batalla en cualquier momento.

Las fuerzas armadas están dirigidas por el Ministro de Guerra, que actúa sobre las órdenes transmitidas desde el Consejo Oscuro. Bajo este ministro, los mandatos son impuestos por los gobernadores Moffs Imperiales y líderes militares que gobiernan sobre regiones enteras del espacio Imperial. Al adherirse a esta cadena de mando estricta, las ofensivas son ideadas, coordinadas y puestas en acción con eficacia rápida. Una de estas recientes operaciónes fue la invasión de Corellia. Dirigida por Darth Décimus y el Ministro de Guerra después que la paz se derrumbó, las fuerzas armadas del Imperio trabajaron con la Inteligencia Imperial para corromper los funcionarios Corellianos y luego lanzar una ocupación planetaria tal como nunca habia sido vista.



El corazón del Imperio, Dromund Kaas opera con eficiencia estricta y garantiza la seguridad y el bienestar de los ciudadanos Imperiales gracias a los esfuerzos conjuntos de los tres ministerios dirigentes. Las oficinas centrales de estos ministerios estan ubicados en la ciudad de Kaas.

MINISTERIO DE INTELIGENCIA

La recopilación de información, el análisis, la manipulación, y la dispersión son dirigidos por el Ministerio de Inteligencia. El grupo más grande y más notable dentro del ministerio es la Inteligencia Imperial en si misma, la red de agentes, analistas de información, y los estrategas que manejan las operaciones encubiertas dentro del Imperio. Los detalles de sus misiones son altamente clasificadas, pero la Inteligencia es bien conocida por expulsar a los traidores, infiltrándose en las facciones enemigas, recuperando inteligencia vital para salvaguardar los secretos del Imperio. Dentro de la Inteligencia, los agentes de la División de Operaciones llevan a cabo misiones vitales

para proteger el Imperio y libran una guerra encubierta contra la República, incluso en tiempos de paz. Otras divisiones desarrollan dispositivos para el subterfugio, dirigiendo puestos de escucha a través de la galaxia, y analizando los datos recuperados para identificar y reprimir amenazas antes de que se levanten. Aunque sus victorias son tranquilas, los agentes de Inteligencia Imperial disfrutan del anonimato con el conocimiento que sin sus esfuerzos, no habría ningun Imperio dejado para defender.


El analisis de la Informacion, la guerra psicológica, y las operaciones encubiertas son solamente algunas disciplinas controladas por el Ministerio de Inteligencia.

Otra división clave dirigida por el Ministerio de Inteligencia es la Oficina de Extensión. En la superficie, esta organización extiende noticias e información en todas partes del Imperio, manteniendo a los ciudadanos actualizados sobre la situación de los conflictos y asuntos vitales del Imperio. Pero en realidad, la Oficina de Extension funciona como una máquina de propaganda, incrementando la ciudadanía Imperial con optimismo exagerado mientras libra una guerra psicológica contra sus enemigos. La desinformación y el adoctrinamiento Imperial son sólo algunos métodos de propaganda que el Imperio ha soltado en los mundos impugnados desde el final de la Gran Guerra, incitando a poblaciones rebeldes a rebelarsen contra la República y empujando la galaxia cada vez más cerca al próximo conflicto.

MINISTERIO DE LOGÍSTICA


Como cuartel general de la flota Imperial, el muelle espacial Vaiken sirve como centro de transporte y de mercado galáctico bajo la supervisión del Ministerio de Logística.

La eficiencia, la regulación y el suministro son los deberes fundamentales del Ministerio de Logística. Como la gran sociedad Imperial trabaja para fortalecer el Imperio, la Logística garantiza la salud de su economía manteniendo la población bien alimentada proporcionando las herramientas necesarias para el servicio. Las rutas comerciales, operaciones mineras, y mundos agrícolas son administrados por el ministerio. Los recursos y los suministros también son entregados a través de la galaxia a las fuerzas armadas, manteniendolos fuertes y preparados para la batalla. Para apoyar sus responsabilidades de largo alcance, la Logística maneja el sistema de transporte no militar que une el espacio Imperial. Las lanzaderas civiles, los deslizadores, y las operaciones de las estaciones espaciales impresionantes del Imperio y centros comerciales galácticos son todos operados por el Ministerio de Logistica.

Las industrias nacionalizadas del Imperio son otra responsabilidad de la Logística crucial. Las fábricas y las megacorporaciones trabajan bajo la estricta supervisión de la Logística creando los droides, barcos, paseantes, armaduras, armas y otros avances tecnológicos que requiere el esfuerzo de guerra Imperial. La producción rápida y los descubrimientos revolucionarios son recompensados, mientras los resbalones de horario son firmemente corregidos por el brazo Logístico del Imperio, o en los casos graves, por el Ministerio mismo. Cuando las industrias corren a tiempo, el comercio Imperial prospera.

Finalmente, el Ministerio de Logística supervisa población esclava del Imperio. Mientras que algunos esclavos son de propiedad privada de los maestros Sith, la mayoría trabaja para impulsar el esfuerzo de guerra del Imperio construyendo su infraestructura en constante expansión. Los oficiales de logística ven que la crueldad hacia los esclavos equilibrada con el estímulo y la recompensa, minimizan las revueltas y maximizan la eficiencia.

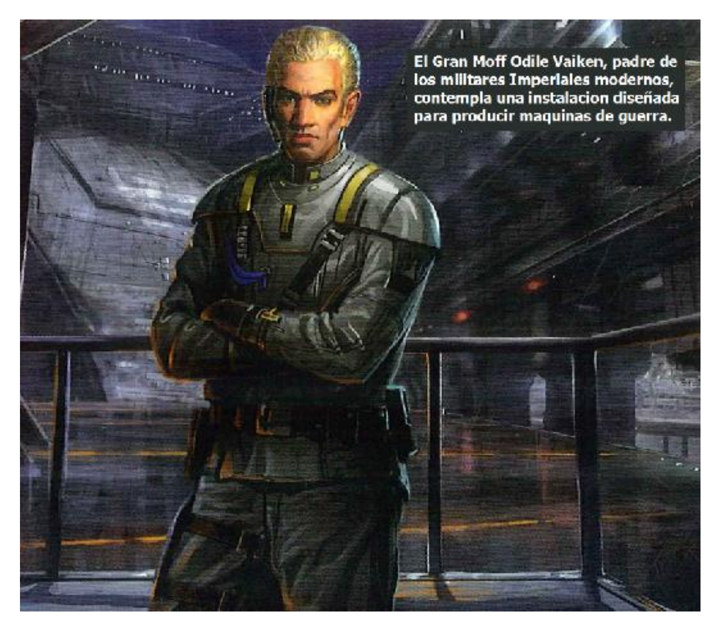
MILITARES IMPERIALES

El servicio y la dedicación de los militares esta en el corazón de lo que significa ser un ciudadano del Imperio.

EL SERVICIO MILITAR OBLIGATORIO ES UNO DE LOS PRINCIPIOS centrales de la sociedad Imperial. Aquellos que no son sensibles a la Fuerza son automáticamente alistados tan pronto se convierten en adultos, y permanecen en el servicio del Imperio hasta la jubilación o cuando la muerte o la invalidez les impida contribuir.

No hay ningun progreso a traves de la riqueza o la manipulación ni hay honor o influencia solo concedida por el nacimiento, salvo los que son sensibles a la fuerza, que luego se convierten en Sith. Aquellos que sirven bien, avanzan. Aquellos que fallan no reciben nada.

Como resultado de su servicio, el ciudadano promedio Imperial es disciplinado, dedicado y altamente invertido en el éxito del Imperio. Aunque no todos los ciudadanos actúan como un soldado de primera línea o tripulantes de un buque estelar, la mentalidad militar está arraigada en todos los niveles de la sociedad. Nadie es pobre, y nadie es ocioso. Todo el mundo sirve.

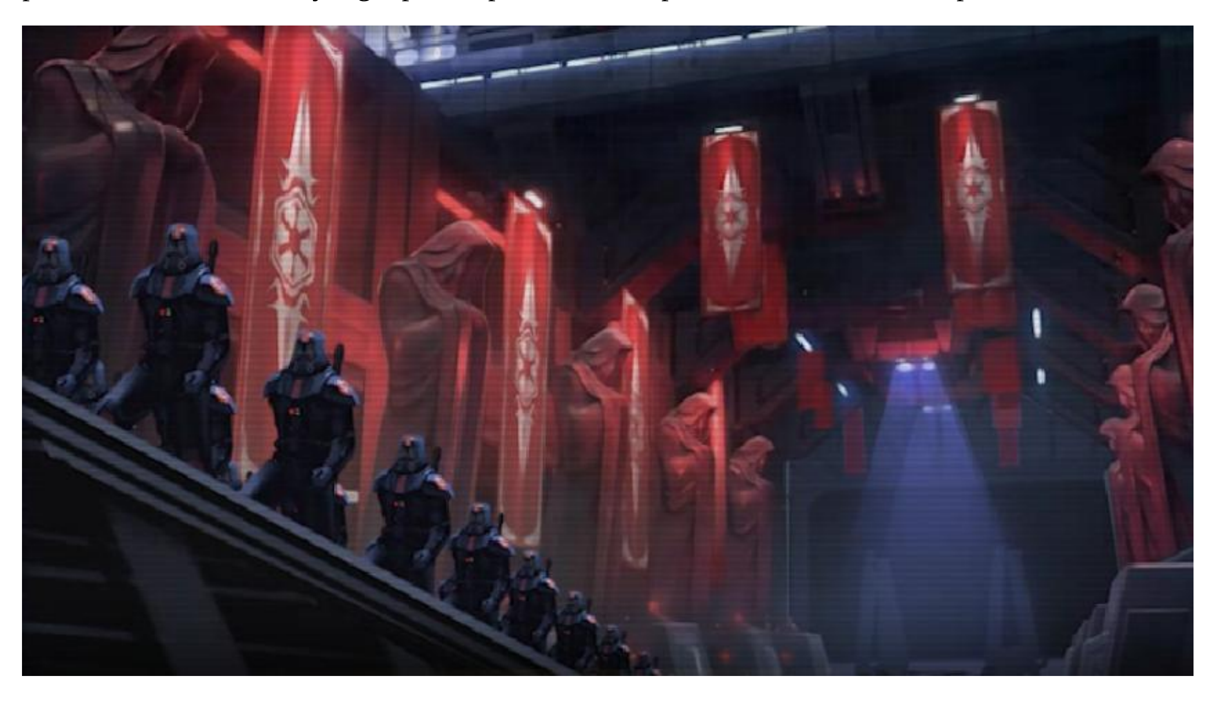

El Gran Moff Odile Vaiken, padre de los militares Imperiales modernos, contempla una instalacion diseñada para producir maquinas de guerra.

OLVIDANDO LAS CENIZAS

La militarización rigida de la sociedad Imperial comenzó como una cuestión de necesidad severa. Los sobrevivientes andrajosos de la Gran Guerra Hiperespacial no parecían tener esperanza ni futuro. Pero un joven oficial llamado Odile Vaiken transformo esos sobrevivientes en una fuerza militar de élite, altamente disciplinada. A la orden de Vaiken, cada adulto sano fue maldito en el servicio. Este fue un paso duro, pero unificó los supervivientes y les dio un sentido compartido de propósito y deber

que continúa hasta nuestros días. Las innovaciones y la previsión de Vaiken llevaron a su nombramiento como primer Gran Moff del Imperio, un rango especial honorario otorgado a un líder visionario singular entre los militares Imperiales.

A pesar de su muerte hace siglos, los métodos de organización y formación de Vaiken siguen siendo el estándar para todo el personal Imperial. Habiendo desarrollado sus propias habilidades a través de la experiencia práctica, Vaiken diseñado el entrenamiento militar del Imperio centrandose en lecciones prácticas siempre que sea posible. Las fuerzas terrestres comienzan ejercicios de fuego real en las selvas Dromund Kaas despues de unas semanas de alistamiento. Los equipos navales y pilotos llevan a cabo simulacros constantes y juegos de guerra. Incluso aquellos que no van a servir en unidades de combate son entrenados en el uso básico de armas, habilidades de supervivencia y primeros auxilios. No hay lugar para la pereza o el despilfarro, sólo existe el Imperio.



Tropas Imperiales en Dromund Kaas abordan un transporte con destino a las primeras líneas de guerra contra la República.

LAS RECOMPENSAS DE LA DEDICACIÓN

Los Sith son, y siempre serán, los maestros finales del Imperio. Pero esto no quiere decir que las personas nacidas sin una afinidad a la Fuerza nunca puedan avanzar a los niveles más altos de la sociedad Imperial. Aquellos que muestran méritos se elevan por encima del resto, ya sea en el campo de batalla o en determinar métodos más eficiente para el transporte de suministros. Con la guerra y la expansión constante, siempre hay espacio para la promoción, y muchas oportunidades de demostar el valor de alguien.

El progreso trae consigo la influencia y el prestigio, con dinastías completas que surgen mientras las generaciones sucesivas continúan trayendo nuevos honores al nombre de la familia. Aún así, no importa qué tan alto una familia puede aumentar su estatus, sus hijos no pueden ir en punto muerto en los éxitos pasados. Sólo el servicio excepcional continuo puede garantizar que una familia poderosa se mantendrá en los niveles superiores de la sociedad Imperial.

DESAFIO DEL FUTURO



Aunque los militares Imperiales ganaron innumerables victorias en la Gran Guerra, el reciente conflicto con la República ha resultado sumamente difícil. La República se ha dedicado a ganar la guerra a cualquier costo, y una nueva generación de Jedi, soldados y corsarios se han ocupado de golpear realmente fuerte la maquinaria de guerra Imperial. Sin nuevas conquistas, los recursos son cada vez más difíciles de conseguir.

Pero el desafío y la tribulacion han formado a los militares Imperiales desde sus inicios. No importa cómo las cosas pueden llegar a ser difíciles, los ciudadanos del Imperio se aferran a su deber y continuan la guerra de venganza contra la República.

JERARQUIA MILITAR IMPERIAL

La disciplina absoluta y el respeto por la cadena de mando son clave para las victorias en curso de las fuerzas armadas Imperiales.

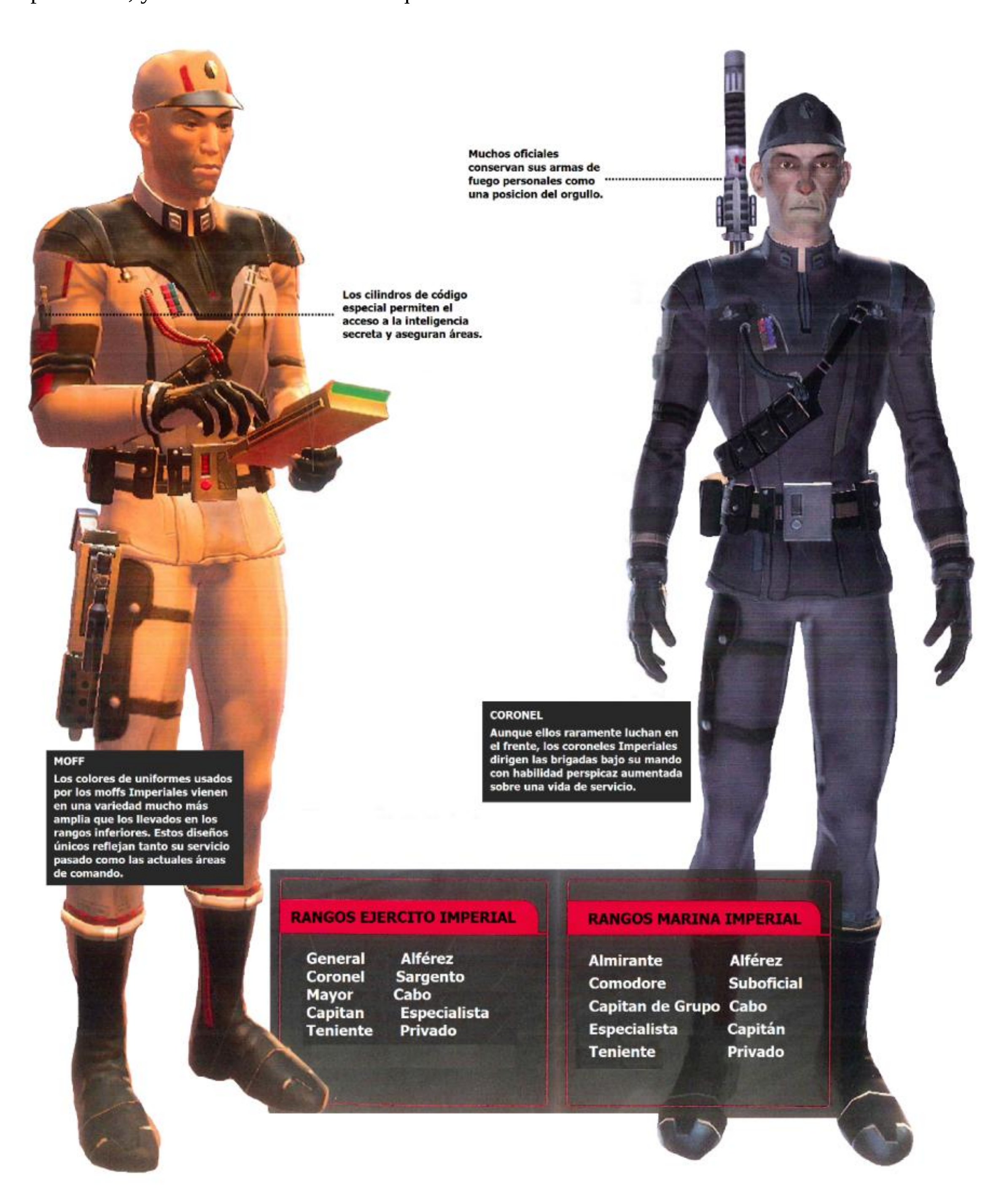
DADA LA IMPORTANCIA DE LOS MILITARES EN LA VIDA cotidiana del Imperio, la comprension de la estructura y jerarquia de los rangos militares son la segunda naturaleza prácticamente de cada ciudadano Imperial. Las diferentes ramas de los militares Imperial están más estrechamente integradas que la milicia de la República, habiendo sido formadas y desarrolladas simultáneamente, después del establecimiento del Imperio de Dromund Kaas. Esto ayudo a facilitar la cooperación y las estrategias conjuntas, dando al Imperio su reputacion merecida de coordinacion y precisión. Todos los militares estan por último, bajo el mando del Ministerio de Guerra, quienes informan al Consejo Oscuro mediante sus edictos.

ALTO MANDO

Por encima de los generales y almirantes de los militares Imperiales, existe una clase especial de oficial Imperial: los moffs. Estos oficiales altamente respetados y experimentados tienen autoridad tanto sobre la infantería como las fuerzas navales, al mando de operaciones conjuntas masivas en territorios expresamente asignados o para objetivos especiales prioritarios. El más decorado de estos oficiales es conocido como Gran Moff, un título honorífico otorgado a un moff que ha mostrado un servicio ejemplar al Imperio. Aunque el Gran Moff informa oficialmente al Ministerio de Guerra y no posee privilegios especiales, los Gran Moffs han desarrollado históricamente lazos cercanos con los Sith y el Consejo Oscuro, y a menudo persiguen objetivos completamente de su propia iniciativa. El título fue creado para honrar los logros de Odile Vaiken, el hombre que construyó los militares Imperiales en la máquina de guerra disciplinada que es hoy.

GRAN MOFF RYCUS KILRAN

Uno de los oficiales más exitosos y de gran prestigio en la historia del Imperio, Rycus Kilran fue un héroe para los hombres bajo su mando y la ruina de cada fuerza de la República que enfrentó durante la Gran Guerra. Nacido de una familia militar prestigiosa en Drainund Kaas, Kilran poseía gustos refinados, un sentido del humor seco e irónico, y confianza de sobra; el sabía sus propias capacidades, y no tenía miedo de tener que utilizarlas.



Comenzó su carrera como oficial naval, sus talentos naturales para la estrategia y el mando le vieron levantarse rápidamente a través de los rangos ya que el condujo muchos de los asaltos más exitosos y despiadados del Imperio en los primeros días de la Gran Guerra.

Hacia el final del conflicto, el sostuvo el rango de moff junto con uno de los mejores registros de cualquier oficial Imperial. Una serie final de huelgas brutales hasta e incluso el Saqueo de Coruscant ganó Kilran el título jactado de Gran Moff.



Kilran comandó las fuerzas del Imperio de modo impresionante en todas partes de la paz después de la Gran Guerra, siempre logrando hacer retroceder las fuerzas de la República y sus aliados sin violar jamás plenamente el Tratado de Coruscant (o al menos, nunca dejo un testigos con tales violaciones). Él supervisó algunas de las escaramuzas iniciales que llevarian finalmente a la disolución del tratado, incluyendo los asaltos del Imperio a los buques de la República en Brentaal y el espacio de Esseles.

RYCUS KILRAN
ESPECIE: Humano
MUNDO HOGAR: Dromund Kaas
EDAD: 51 años
ALIAS: "El Carnicero de Coruscant"
ESTADO: Muerto en acción

Cuando la guerra comenzó de nuevo en serio, Kilran ganó varias victorias iniciales para el Imperio antes de asumir la tarea de defender la prision Voragine de las fuerzas de la República empeñadas en liberar a su interno mas exigente: un antiguo Jedi con siglos de edad, conocido como Revan. Desafortunadamente para Kilran y el Imperio, el subestimó las capacidades del equipo de ataque de la República, y fue muerto en el curso de la fuga de Revan. Una estatua conmemorativa ha sido encargada en honor de Kilran, y está a punto de empezar la construcción en Dromund Kaas tan pronto como un sitio apropiado pueda ser acordado por el Ministerio de Guerra.

LA FLOTA IMPERIAL

Los buques estelares del Imperio Sith forman la flota más extensamente conocida y profundamente temida en la historia de la galaxia.

CON ACORAZADOS COLOSALES, CAZAS MORTALES, y superioridad numérica de armamento devastador, la Armada Imperial ha ganado más victorias para el Imperio que todas las demás fuerzas combinadas. se ha conocido que el mero rumor de buques Imperiales que se acercan a un planeta incita a infundir pánico y disturbios, mientras que su llegada provoca la rendición más a menudo que la resistencia. Esta temible reputación es un testimonio de la disciplina y la habilidad de los equipos de los buques estelares del Imperio, así como las capacidades tremendas de los buques en si mismos.

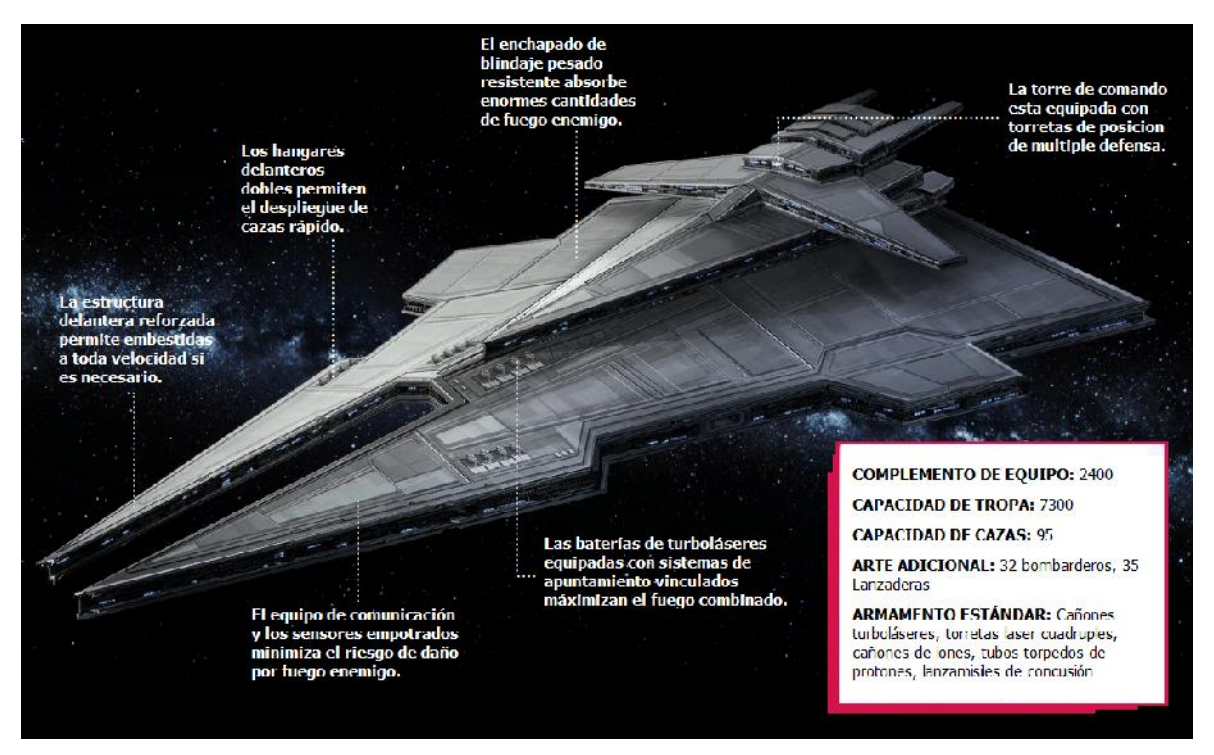
HARROWER CLASE-ACORAZADO



El puente de un acorazado Harrower ofrece su capitán una vista imponente, tanto del espacio circundante como del equipo que maneja los sistemas del buque.

l pilar de la Armada Imperial y el símbolo activo del poder del Imperio, los acorazados de la clase Harrower estan entre los buques estelares más potentes y mortales alguna vez diseñados. El casco en forma de cuña del buque permite prácticamente que toda su capacidad de potencia de fuego sea concentrada directamente hacia adelante, mientras que también ayuda a minimizar el perfil masiva del buque desviando el daño del fuego de frente. La mayoría de los militares consideran el Harrower el

estandar alto contra el cual todos los demás buques Imperiales son y juzgados, y los equipos de estos buques a menudo se comportan en consecuencia, ofreciendo sólo respeto simbolico a cualquiera que sirva en un barco "menor".



El “VOIDWOLF”



Uno de los comandantes navales Imperiales más celebres en la historia moderna, Harridax Kirill comenzó su carrera como un esclavista despiadado y criminal en el Borde Exterior. Kirill fue finalmente reclutado para servir como un corsario Imperial, asaltando docenas de buques estelares de la República y colonias ganandose el apodo de "Voidwolf." Aunque sus estrategias poco ortodoxas y fondo criminal le hizo impopular entre la mayoría de los oficiales Imperiales, los logros de Kirill no podían ser ignorados. Con el tiempo, fue incluido formalmente en la Armada Imperial. Usando su posición recién descubierta, Kirill comenzó la toma del poder sobre el inframundo criminal entero. El trabajó hacia un objetivo ultimo de conducir una incursion pirata masiva en los astilleros más importantes de la República. Sin embargo, los planes de Kirill fueron deshechos por un contrabandista solitario que el había tratado de manipular en la eliminación de sus oficiales Imperiales rivales. Al darse cuenta de que había sido traicionado, el contrabandista se enfrentó y mató a Kirill. La muerte de Voidwolf privo al Imperio de uno de los comandantes navales más despiadados e imprevisibles.

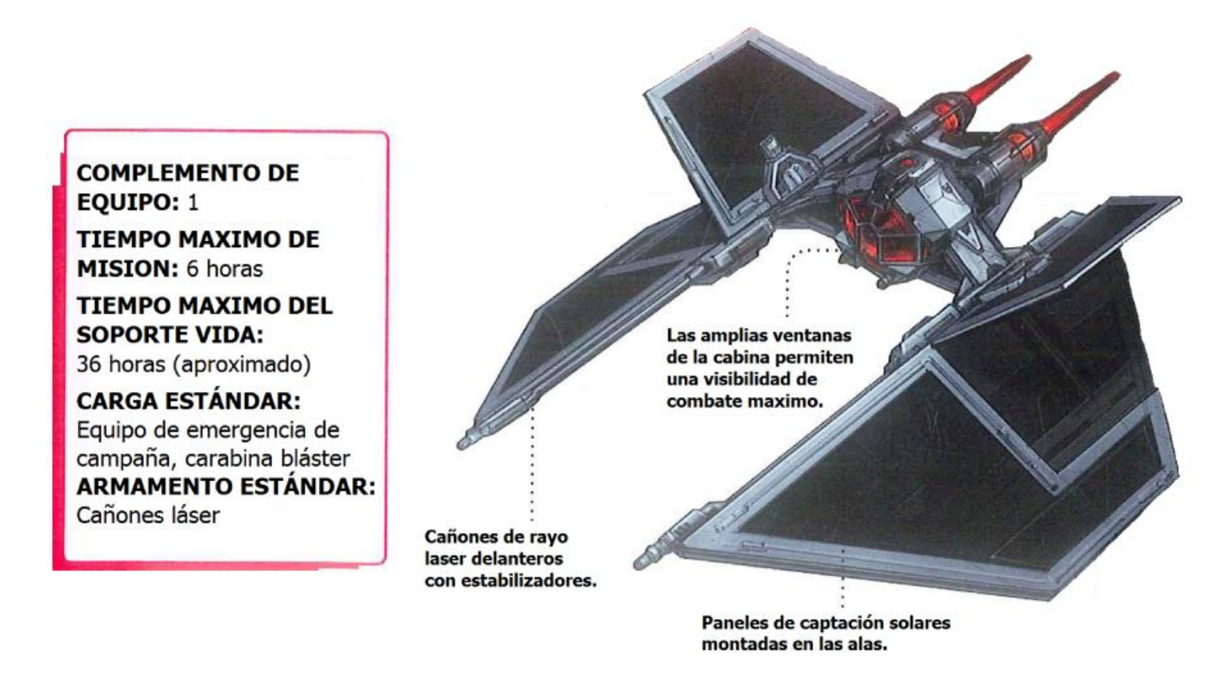
DESTRUCTOR CLASE-TERMINUS

A diferencia de los otros diseños de buques Imperiales, el destructor de clase Terminus esta construido para la velocidad sobre la potencia de fuego, aunque este todavía posee armas de tamaño similar a la mayoría de buques de la República. Como el acorazado Harrower, el Terminus también se basa en una forma de cuña minimizando su perfil delantero al tiempo que maximiza la potencia



de fuego adelante. Junto con los potentes motores del buque, el Terminus es el diseño perfecto para las misiones de persecusion e interdicción. El servicio en un destructor de la clase Terminus es a menudo la primera asignación en un buque capital para los nuevos oficiales y personal de equipo, dándoles la oportunidad de demostrar su valor antes de pasar a buques mas grandes como la clase Harrower.

MARK VI CLASE-SUPREMACIA CAZA ESTELAR

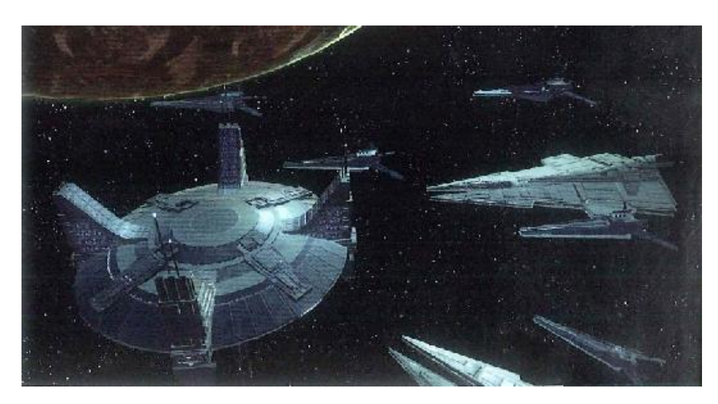


La doctrina naval Imperial declara que los cazas individuales no son un factor decisivo en los resultados de los compromisos con buques estelares. Los diseños como la clase Supremacía se adaptan a esa creencia. Estos cazas están especialmente construidos para las maniobras de grupo en masa, atacando las fuerzas enemigas en grandes cantidades y abrumando con mas objetivos de los que pueden participar con éxito. Cada Supremacía está equipado con cañones láser de fuego rápido y motores potentes para ayudar a las tácticas de enjambre. Su blindaje es mínimo, sin embargo, los cazas no están equipados con armas mas pesadas como lanzamisiles de concusión o torpedos de protones. Los pilotos del Supremacía aceptan estas limitaciones como una cuestión de orgullo,

perforando constantemente para llevar a cabo sus maniobras de grupos complejas con una precisión absoluta.

VAIKEN MUELLE ESPACIAL

Llamado así por Odile Vaiken, el hombre responsable de la reconstrucción de los militares del Imperio, el Vaiken muelle espacial sirve como cubo central para prácticamente todas las actividades de la flota Imperial. Decenas de buques de guerra están estacionados en los Vaiken en todo momento, con cientos más pasando cada dia por combustible y provisiones frescas. El número total de operaciones que se ordena desde las estaciónes en un momento dado es asombroso, hasta el punto que los Vaiken rivalizan incluso con el propio Dromund Kaas en términos de importancia para el esfuerzo de guerra Imperial.



Los buques de guerra Imperial mantienen patrullas de seguridad constantes para asegurarse que los Vaiken muelles espaciales permanecen seguros de las incursiones enemigas.

FUERZAS TERRESTRES IMPERIALES

Soldados dedicados que dedican su vida a la expansión y defensa de su Imperio.

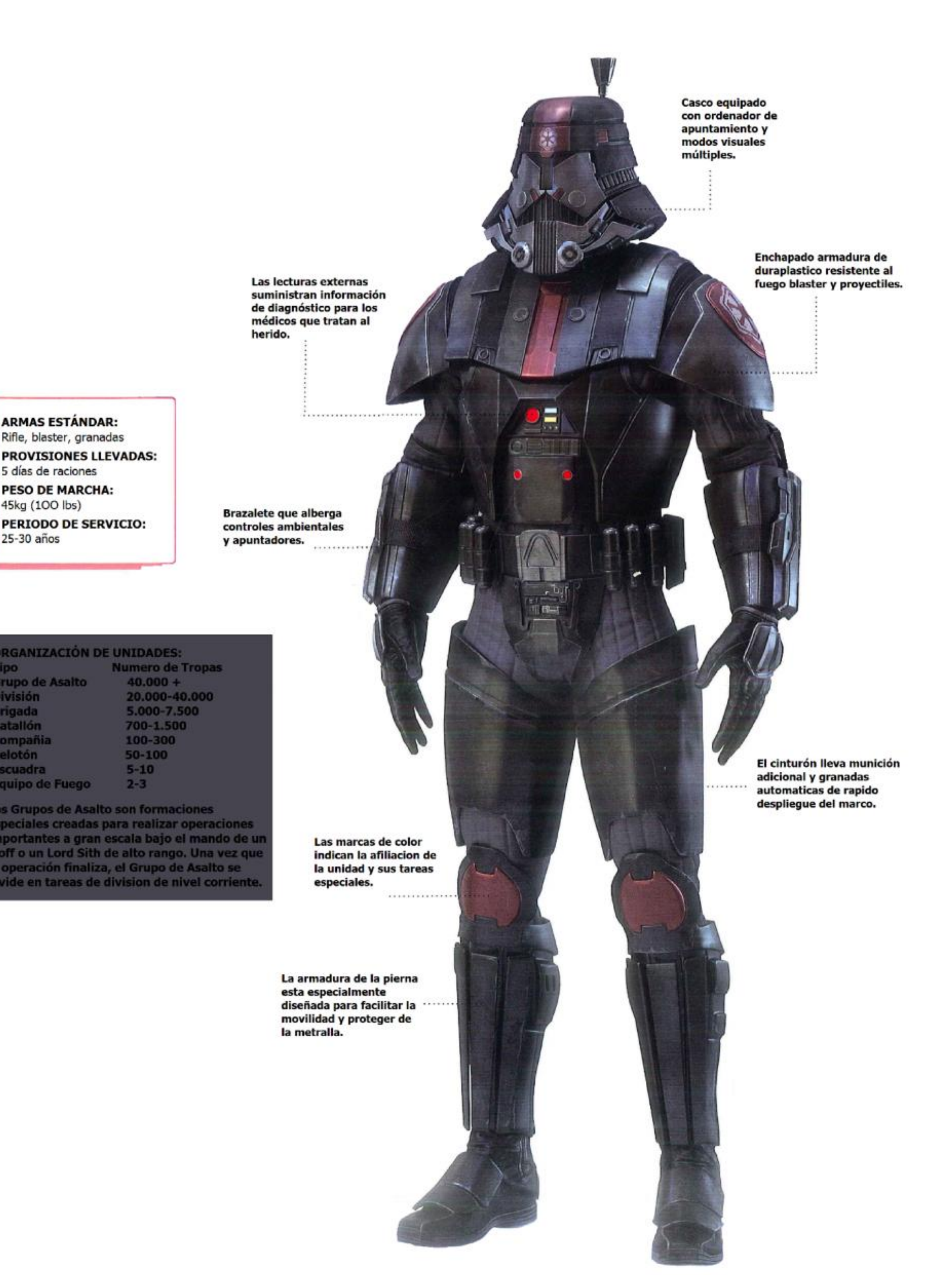
LOS EJÉRCITOS DEL IMPERIO SITH SON UNA OBRA MAESTRA del ingenio militar. Su formacion es tan eficaz como eficiente. Su equipo es insuperable. Pero, sobre todo, su dedicación al servicio del Imperio demuestra que hay más a la sociedad Imperial que seguir las órdenes de los Señores Sith por miedo, como algunos podrían argumentar. Estos soldados de élite realmente creen en la superioridad y el poder de su cultura, fácilmente posando sus vidas para conseguir los objetivos del Emperador.

INFANTERIA

Pocas fuerzas militares en la galaxia pueden corresponder a la coordinación, habilidad y agresión de la infantería Imperial. Sus muchas victorias en la batalla son un testimonio a su formacion rigurosa, que usa ejercicios de fuego real en los ambientes más brutales en la galaxia transformando los reclutas ansiosos en instrumentos letales de la voluntad del emperador. Estas tropas de primera forman la vanguardia de las fuerzas conquistadoras del Imperio, combatiendo a sus enemigos con precisión incomparable y determinacion despiadada.



Fuerzas de infantería Imperial marchan a través de Alderaan durante la Gran Guerra.



ARMAS ESTÁNDAR:
Rifle, blaster, granadas

PROVISIONES LLEVADAS:
5 días de raciones

PESO DE MARCHA:
45kg (100 lbs)

PERIODO DE SERVICIO:
25-30 años

ORGANIZACIÓN DE UNIDADES:

Tipo	Numero de Tropas
Grupo de Asalto	40.000 +
División	20.000-40.000
Brigada	5.000-7.500
Batallón	700-1.500
Compañia	100-300
Pelotón	50-100
Escuadra	5-10
Equipo de Fuego	2-3

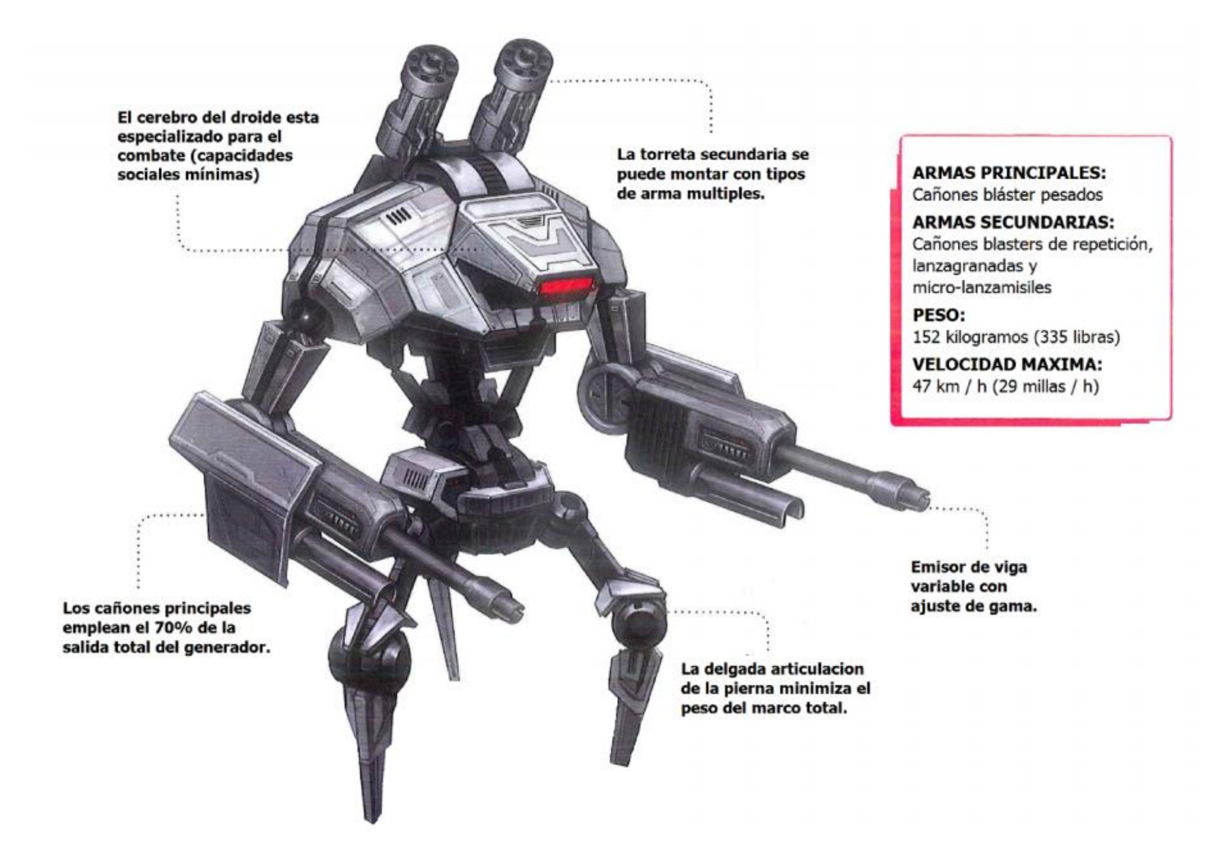
Los Grupos de Asalto son formaciones especiales creadas para realizar operaciones importantes a gran escala bajo el mando de un Moff o un Lord Sith de alto rango. Una vez que la operación finaliza, el Grupo de Asalto se divide en tareas de division de nivel corriente.

DROIDE DE GUERRA

Poniendo la base industrial masiva del Imperio al uso, la milicia Imperial confia principalmente en droides de guerra especializados en el combate para complementar su infantería y fuerzas armadas. Diseñados principalmente para servir como fuerza de choque y plataformas móviles de armas pesadas, estos droides también con frecuencia sirven en las tareas de escolta y patrulla donde se requieren largas horas de vigilancia constante. Los sistemas de comunicaciones integrados garantizan que los droides obedecen y cooperan con sus homólogos humanos, aunque su inteligencia táctica es limitada cuando se dejan sin supervisión.



Algunos diseños de droides Imperiales cuentan con armadura reducida garantizando una velocidad máxima en la carga de batalla.



VEHÍCULOS BLINDADOS

Los comandantes Imperiales confian principalmente en los tanques y caminantes blindados para entregar sus tropas en el corazón de los campos de batalla más mortales de la galaxia y al mismo tiempo atravezar las lineas de defensa más duras de la República. Estos motores casi impenetrables de la destrucción son pilotados por equipos especialmente entrenados y armados con el armamento



más pesado disponible. Cuando una formación completa de la armada Imperial sale hacia un objetivo, prácticamente nada puede estar de pie en su camino.

Un paseante Imperial abre fuego contra tropas enemigas en Ilum.



Los tanques Imperiales sirven en doble función como transportes de tropas y plataformas de artillería móviles.

GENERAL RAKTON



Arkos Rakton es extensamente considerado como el comandante de infantería más astuto en la historia del Imperio. Un creyente verdadero y entusiasta en los objetivos e ideales de la sociedad Imperial, Rakton fue un héroe para sus tropas y figura bien conocida en la sociedad Imperial. En la Gran Guerra, las fuerzas bajo el mando de Rakton nunca fueron derrotadas u obligadas a retirarse de un compromiso, y nunca dejaron de conseguir su objetivo.

Durante la paz establecida por el Tratado de Coruscant, Rakton dirigió sus energías a proyectos de investigación militar, en particular la superarma el guantelete. Rakton espero que el guantelete, un cañón capaz de destruir al instante buques viajando a través del hiperespacio, permitiera al Imperio conquistar la totalidad de la República con mínima resistencia y matanza. Pero cuando el guantelete fue destruido por el equipo de elite de comandos de la República conocido como el Escuadrón Estrago, Rakton regresó al campo de batalla con renovada determinación.

La guerra entre la República y el Imperio se desató una vez más, llevando a Rakton a coordinar una campaña aparentemente imparable que ardío un camino de destrucción profundamente en los Mundos del Núcleo. Sin embargo, su registro de carrera larga de éxitos llegó a un final repentino en el planeta Corellia, donde Rakton fue derrotado en combate singular por el comandante del Escuadrón Estrago. La noticia de la caída de Rakton ha enviado ondas de choque a través de la milicia Imperial, con miles de soldados decididos prometiendo vengar su derrota.

SERVICIO DE RECUPERACION IMPERIAL

Al abrir los secretos del pasado se fortalece el Imperio con el poder de los antiguos Sith y civilizaciones perdidas hace mucho tiempo.

UNA RAMA ESPECIALIZADA DE LOS MILITARES IMPERIALES, es el Servicio de Recuperación Imperial que localiza e investiga ruinas antiguas en planetas por toda la galaxia. Aunque se supone comúnmente que las fuerzas de Recuperacion están interesadas sólo en ruinas Sith, cualquier estructura indocumentada, tecnologías o registros del pasado todos caen bajo la competencia de la organización. La mayoría de las actividades del Servicio de Recuperación se centran en planetas Imperiales controlados, permitiendoles emprender su investigación con precision cautelosa, pero el grupo no dudará en realizar misiones encubiertas en mundos neutros o alineados con la República a fin de recuperar articulos de especial interés.

HISTORIA DE LOS HISTORIADORES

Después que se formó inicialmente el Consejo Oscuro Sith, cada miembro del grupo tomó una esfera de influencia separada, uno de los cuales trato principalmente con el conocimiento antiguo. En aquel tiempo, solamente los propios Sith se les permitia explorar ruinas antiguas y descubrir secretos del poder del lado oscuro en su interior, pues se pensaba que los no sensibles a la Fuerza eran demasiado inferiores para examinar tales tesoros culturales apropiadamente. Sin embargo, el miembro del Consejo Oscuro responsable del conocimiento antiguo, Darth Zavakon, pronto descubrió que sus subordinados Sith raramente reportaban o documentaban los resultados de su investigacion completa, en cambio retenian la información para otorgarse poderes por encima de sus rivales. Tal astucia y ambición eran admirables, por supuesto, pero en última instancia perjudicial para la base de conocimientos del Imperio en conjunto.

Al observar la disciplina impresionante y los logros de los militares Imperiales recién formados, Darth Zavakon requiso un grupo pequeño de oficiales instruidos y los agrupó con expertos históricos civiles. Después de un breve período de formacion cruzada, Zavakon desplegó el grupo combinado para examinar las mismas ruinas que sus predecesores supuestamente habían recogido limpio. Cuando Zavakon presentó las conclusiones del grupo al Consejo Oscuro, ellos fueron sinceramente impresionados: los expertos de Zavakon habían encontrado detalles y habian hecho conexiones que los exploradores anteriores perdieron por completo, y documentaron las enseñanzas de los antiguos Lores Sith como Ajunta Pall y Tulak Hord que habían sido perdidos durante siglos. Con el acuerdo del Consejo oscuro, Darth Zavakon hizo su grupo una parte oficial de los militares, encargados de continuar el trabajo que habían tan admirablemente comenzado. Asi, el Servicio de Recuperación Imperial nació.


Los oficiales conducen investigaciones iniciales sobre el mundo helado de Hoth.

ACTIVIDADES RECIENTES

Desde su fundación, el Servicio de Recuperación Imperial se ha diversificado en las reliquias históricas de todo tipo. Cualquier cosa que pueda llevar energia al Imperio se considera válido, lo que lleva al personal de Recuperacion a realizar operaciones en planetas cercanos y lejanos, seguros y hostiles por igual.

"El Servicio de Recuperación Imperial apuntala los cimientos del Imperio contra la inundación del olvido pleno y la desinformación que amenaza nuestra historia".
El Teniente Talos Drellik, Oficial del Servicio de Recuperacion Imperial.



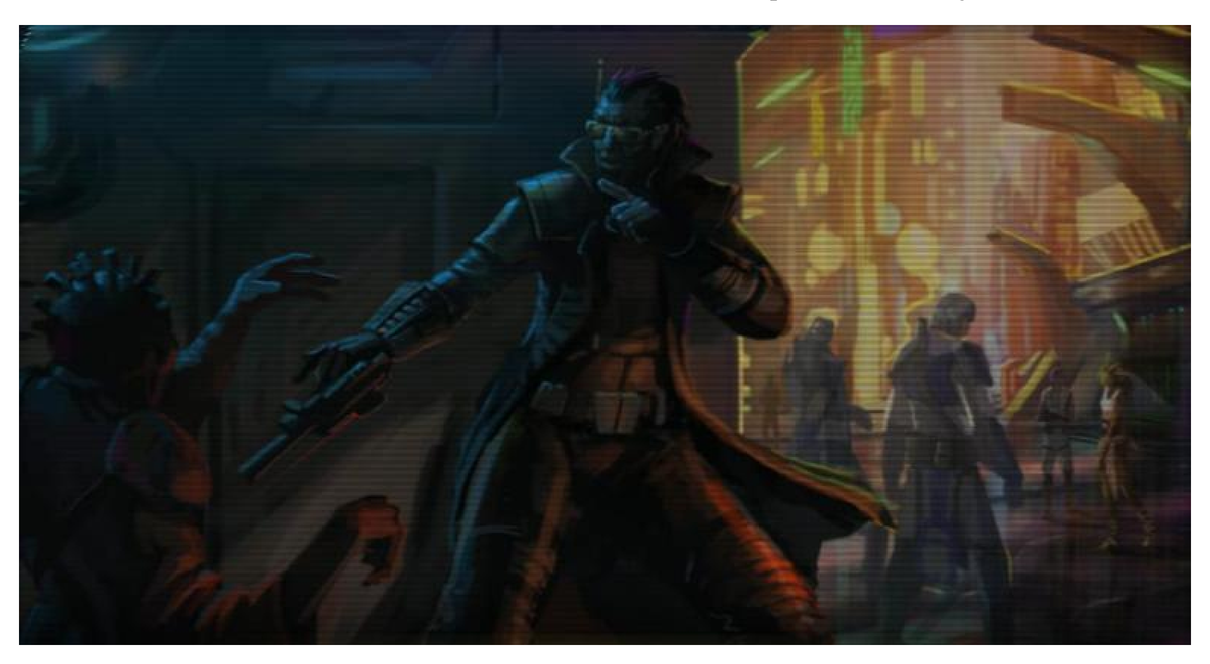
Gracias a los esfuerzos del Servicio de Recuperación Imperial, los Sith han logrado abrir depositos increibles de poder y conocimientos de las tumbas de sus antepasados.

INTELIGENCIA IMPERIAL

Los ojos vigilantes y las manos sutiles del Imperio Sith usan la manipulación, el sabotaje y el asesinato para emprender una guerra de sombras contra la República.

LA INTELIGENCIA IMPERIAL ES UNA DE LAS ORGANIZACIONES más misteriosas del Imperio Sith. La información sobre su jerarquía, equipos y perfiles de misión se ha filtrado despacio durante decadas desde el principio de la Gran Guerra, pero los hechos concretos sobre historia o largo plazo de los planes de la organización no están disponibles, y la gran mayoría de sus agentes han realizado su trabajo completamente sin ser detectados.

De lo que se sabe, esta claro que la función de la Inteligencia Imperial es identificar y socavar todas las amenazas para el dominio Imperial. La organización es muy proactiva en estas actividades, manipular y destruir enemigos potenciales mucho antes de que tengan la oportunidad de actuar contra el Imperio. Estos esfuerzos no se limitan con las amenazas externas se ha conocido que agentes de inteligencia observar y eliminar los "elementos perjudiciales" dentro de su propia sociedad con la misma frecuencia, como ellos actúan contra las potencias extranjeras.



Los agentes de Inteligencia Imperial rara vez abandonan sus testigos que podrían revelar sus actividades.

ORIGENES INCIERTOS

Ninguna cuenta oficial de la formación de la Inteligencia Imperial ha sido recuperada alguna vez. Es evidente que, incluso entre los nivels mas altos del poder Imperial, pocas personas conocen la verdadera historia de la organización, aunque hay al menos dos teorías populares.

Una cuenta sostiene que la Inteligencia Imperial se desarrolló lentamente como una rama de la base de poder personal del Emperador de consejeros misteriosos y seguidores dedicados cuyas identidades se pierden en la historia. La historia cuenta que esta red secreta trabajó incansablemente para mantener al Emperador informado del estado verdadero del Imperio y sus enemigos, burlando los informes oficiales de los líderes militares y el Consejo Oscuro del Sith.

Otra cuenta sugiere que la Inteligencia Imperial tiene sus orígenes completamente separados del Emperador, y fue formada por la orden de Odile Vaiken, el fundador de los militares Imperiales modernos. Estos informes sugieren que la organización fue al principioo creada para dirigir la vigilancia interna, asegurando que todos los ciudadanos del Imperio hicieran su parte para la milicia Imperial. Sólo cuando los militares y flotas del Imperio arremetieron contra los sistemas vecinos hicieron esta supuesta organización comenzando a concentrarse en las operaciones externas.

Si cualquiera de estas versiones de los eventos es exacta es un asunto de debate intenso, tanto del Imperio como de la República. Independientemente, la organización en sí misma es bastante real, y ha desempeñado un papel significativo en los eventos galácticos, incluso si sus acciones específicas siguen siendo difíciles de identificar con certeza.

OPERACIONES ENCUBIERTAS

MANIPULACIONES DEL CARTEL HUTT

Se sospecha que los agentes de Inteligencia Imperial fueron responsables de sabotear las conversaciones diplomáticas entre la República y el sindicato del crimen del Cartel Hutt durante las etapas tempranas de la Gran Guerra.



MANDALORE EL MENOR

El surgimiento de este gladiador Mandaloriano a la posición más alta del poder en su sociedad condujo a una alianza total entre los Mandalorianos y el Imperio. La participación de la Inteligencia es casi segura.



EL SAQUEO DE CORUSCANT

El conocimiento preciso de Coruscant y su rejilla de defensa planetaria permitio a las fuerzas Imperiales realizar uno de los ataques mas devastadores en toda la Gran Guerra. Este conocimiento debe haber venido de los agentes de campo muy expertos, ninguno de los cuales


fueron capturados alguna vez despues del ataque.



RUPTURA DE LA PRISON DE BELSAVIS

La ubicación de la prision de más alta seguridad de la República era estrictamente confidencial hasta que una fuerza de asalto Imperial repentinamente atacó las instalaciones poco después del inicio del conflicto actual. Se conoce que varios guardias de la prisión habian desaparecido antes del ataque del Imperio, aunque esta

poco claro si estos hombres eran los propios agentes encubiertos o meras fuentes de información que habían dejado de ser útiles.

INTELIGENCIA IMPERIAL: ESTRUCTURA ORGANIZATIVA

A través de la supervisión y el apoyo constante, el Imperio presenta una red incomparable de espías y saboteadores.

LA ORGANIZACIÓN INTERNA DE LA INTELIGENCIA IMPERIAL es ágil y eficiente, diseñada para facilitar la acción rápida cuando es necesario minimizando la cantidad de información que cualquier agente o fuga capturado podría revelar. Los agentes de alto nivel se denominan exclusivamente por sus designaciones genéricas obtenidas de su función en la organización. Todas las operaciones son dirtectamente supervisadas por personal de alto nivel dentro de las oficinas centrales de la organización en Dromund Kaas, la capital del Sith.



Un operativo de Inteligencia Imperial sigue los movimientos de buques estelares sospechosos a través del territorio Imperial.

DESIGNACIONES CONOCIDAS

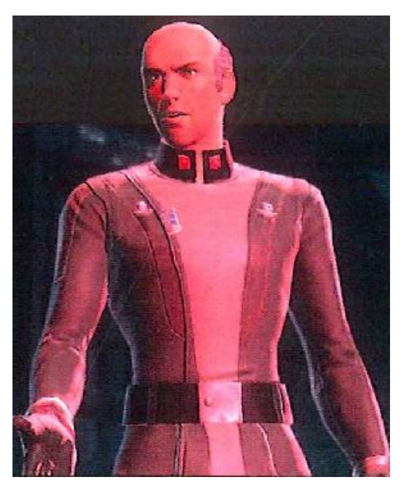
GUARDIAN: Oficial a cargo de la división de operaciones. Comandante general de todas las actividades de campo. Depende directamente del Ministro de Inteligencia.

VIGILANTE: Agentes especializados en el apoyo y la supervisión de los agentes en el campo. Las capacidades mentales a menudo se han mejorado con el uso de implantes cibernéticos y décadas de programas de eugenesia confidenciales.

CIFRA: El nivel superior del agente de campo, especializado en el asesinato, sabotaje, infiltración, y el subterfugio.

FIJADOR: Agente centrado en tareas técnicas, con maestria en numerosos campos científicos.

GUARDAESPALDAS: Seguridad interna y policía secreto, asegurando la lealtad de todos, desde la visita de extranjeros hasta los agentes de Inteligencia del mismo tipo.



GUARDIAN

NOMBRE REAL: Desconocido

MUNDO HOGAR: Desconocido

ESTADO ACTUAL: Desconocido

NOTAS DE CARRERA: Los hechos concretos acerca de este individuo de sexo masculino son increíblemente difíciles de adquirir, la redaccion de datos intencional es casi segura. Se sospecha que ha sido reclutado por la Inteligencia Imperial después de servir como oficial en la Armada Imperial. Avances posteriores indican que debe haber sobresalido en operaciones de campaña realizadas durante la Gran Guerra, pero no hay evidencia de este tipo de operaciones que puedan ser encontradas (quizás una prueba de sus habilidades).

Promovido a la designación "Guardián" poco después de la firma del Tratado de Coruscant al final de la Gran Guerra. El índice de éxito de las operaciones bajo su mando fue casi perfecto, llevandole a sostener el cargo durante casi una década. Las operaciones de la nota incluyen "Cresta de Mañana", "Doblador Estelar" y "Apagon". Se cree que han desempeñado un papel clave en la destrucción de la red terrorista dirigida por nombre en clave "El Águila", lo que le valió el ascenso al cargo de Ministro de Inteligencia Imperial. A pesar de su actuacion como uno de los individuos más poderosos del Imperio, posiblemente el más potente aparte de los Sith, los datos sobre la carrera de este individuo después de esta promoción son completamente no disponibles.



VIGILANTE DOS

NOMBRE REAL: Shara (sin confirmar)

MUNDO HOGAR: Dromund Kaas (sin confirmar, pero es probable dado otros datos; véase más adelante)

ESTADO ACTUAL: Desconocido

NOTAS DE CARRERA: Se cree que este individuo de sexo femenino es el producto de un programa de eugenesia multi-generacional llevado a cabo por la Inteligencia Imperial para producir agentes ideales para diversas funciones. Si esto es cierto, es probable que ella fue entrenada para su papel dentro de la organización desde la infancia, y nunca pudo haber tenido ninguna posición entre los militares o cualquier otro servicio del

gobierno. Ella comenzó el servicio activo bajo la designacion "Vigilante Dos" no más de tres años antes de la disolución del Tratado de Coruscant (cronometraje exacto incierto).

Como Vigilante Dos, actuó como gestora y agente de soporte para múltiples agentes de campo durante decenas en operaciones de alto riesgo. En particular, se cree que el agente designado "Cifra Nueve" actuo bajo su supervisión ampliamente mientras ella desmantelaba la red terrorista conocida como "El Águila". Gracias a su habilidad probada en la direccion de agentes de campo, ella fue ascendida a la designación "Guardián" después que el titular anterior de esa posición subiera a un nuevo papel en el Ministerio de Inteligencia.

Como Guardián, supervisó una misión de infiltración elaborada emprendido por la Cifra Nueve de sabotear las actividades del Servicio de Informacion Estrategico de la República realizadas por el conocido operador Ardun Kothe. Asignación actual y ubicación son desconocidas.

OJOS DEL IMPERIO

Aquellos que se unen la agencia de espionaje de sombras del Imperio se someten a una formacion rigurosa para convertirse en maestros del arte del espionaje.

LA INTELIGENCIA IMPERIAL ATRAE A LOS NUEVOS RECLUTAS de varias fuentes. Muchos vienen de los militares Imperiales, habiendo demostrado una combinación particular de lealtad, ingenio y astucia durante el servicio regular para el Imperio. Otros son atraidos del inframundo galactico, como asesinos notables y agentes de información, que son persuadidos a conseguir ideales, así como créditos. Algunos incluso son jalados de poblaciones de esclavos, dando a los no humanos astutos o especialmente experimentados una manera de elevarse a mayores alturas en el Imperio que ellos normalmente no serían capaces de lograr.

Unos pocos escogidos son cuidados para papeles dentro de la organización desde su juventud, como huérfanos patrocinados por el Estado que a menudo se ajustan al perfil psicológico deseado para el trabajo de campo independiente, emocionalmente separado. Incluso hay rumores que sugieren que algunos miembros del personal de Inteligencia están diseñados genéticamente para su trabajo, lo que demuestra el nivel de planificación a largo plazo que la organización es capaz de emprender.



SOMBRAS DE FORMACIÓN

Los programas de capacitacion dentro de la Inteligencia Imperial son altamente modulares, con un enfoque práctico dados a muchos agentes especializados empleados por la organización. Los agentes de campo, por necesidad, son entrenados en la más amplia variedad de temas, desde el uso de armas hasta las habilidades de combate cuerpo a cuerpo, a cursos técnicos de recuperación de datos y la manipulación, al lenguaje y la formación social necesarios para adaptarse a cualquier situación. Otros agentes son más específicos en su formación, pero van mucho más profundo: por ejemplo, el Fijador medio sabe mucho más sobre el funcionamiento de las neurotoxinas químicamente selectivas que los agentes que las emplean.

Un agente de Inteligencia entrena para usar lo último en tecnología de campo de sigilo

Como la ciencia, la tecnologia y las medidas de seguridad, sobre todo, están en constante cambio, nuevos programas de capacitacion son creados y los viejos son complementados de manera regular. Los agentes de Inteligencia son con regularidad devueltos atrás del servicio de campo tras la finalización de sus tareas. Ellos entonces se someten a módulos de capacitación nuevos adicionales para garantizar la máxima eficacia en cualquier tarea que ellos tomen despues.



El centro de mando de las operaciones de campo en Dromund Kaas es el corazón de la Inteligencia Imperial. Las comunicaciones de avanzada tecnologia y el equipos de vigilancia permite a decenas de activos; ser observados en sus operaciones de forma simultánea, lo que garantiza una supervisión constante y un apoyo de los agentes en el campo.

OPOSICIÓN ENEMIGA



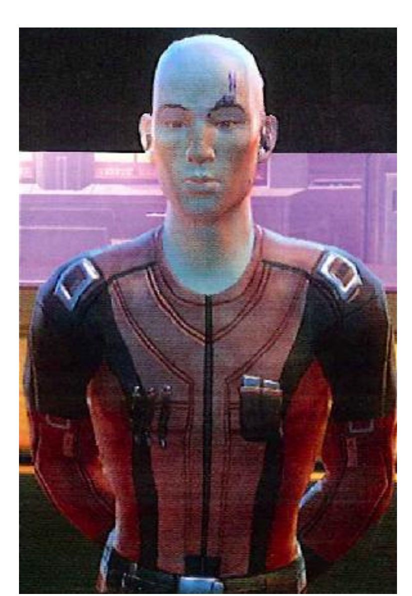
El Servicio de Informacion Estrategico de la República (SIS) se ha convertido naturalmente en uno de los objetivos principales de la Inteligencia Imperial. Cada organización ha intentado infiltrarse en el otro con éxito solo mínimo, obligando a ambos grupos a estudiar a sus oponentes por medios indirectos. Los agentes de Inteligencia Imperial están bajo órdenes estrictas de no matar a los agentes individuales de la SIS a menos que supongan una amenaza inmediata a una misión activa.

Un agente cifra se prepara para neutralizar una amenaza potencial con un solo tiro.

Saber los movimientos de un agente enemigo da mucha más perspicacia sobre los objetivos de la SIS que un cadáver alguna vez pudo. Este juego en curso del gato y el ratón solamente ha crecido en importancia durante los años siguientes del final de la Gran Guerra y el Tratado de Coruscant, y la Inteligencia Imperial ha incrementado sus esfuerzos de identificar y sabotear las operaciones de la SIS aún más ahora que la guerra a gran escala se ha vuelto a encender.



Los maximos agentes de la Inteligencia Imperial hacen frente al peligro extremo valientemente volando hasta los confines de la galaxia para salvaguardar el Imperio. Pilotando el elegante buque estelar prototipo Fantama, un tal agente persigue objetivos a través de un campo de minas y en el corazón de una nebulosa encendida. Sólo un agente de élite del Imperio surgiria indemne.



VIGILANTE X

NOMBRE REAL: Desconocido

MUNDO HOGAR: Dromund Kaas (sin confirmar)

ESTADO ACTUAL: Fuera del servicio activo, encarcelado en Nar Shaddaa (sin confirmar)

NOTAS DE CARRERA: Este individuo de sexo masculino ya no es parte oficial de la Inteligencia Imperial. Se cree que es el producto de la experimentación genética y eugenesia Imperial, posiblemente una versión mas temprana del programa y sospechoso de haber producido más tarde al agente designado "Vigilante". Las habilidades físicas y cognitivas estan notablemente por encima del normal humano, pero es evidente

que los efectos segundarios involuntarios redujeron la fiabilidad general de este individuo dentro de la organización.

Conocido por haber participado con gran éxito en varias misiones de Inteligencia, incluyendo las operaciones "Torre Alta" y "Afelio" dentro de territorio de la República. Sin embargo, el cálculo de la paranoia del sujeto llevó a la terminación no autorizada de siete agentes de campo durante la Operación "Resaca". El sujeto fue juzgado inadecuado para nuevas responsabilidades y "asignado" al distrito de la Ciudad de las Sombras de Nar Shaddaa, bajo la designación de "Vigilante X". Un dispositivo explosivo craneal asegura que el sujeto no puede salir del area.

ACTUALIZACIÓN: Se cree que el Vigilante X participo en actividades de Inteligencia en Nar Shaddaa durante la Operación "Eco de Cristal". Un fallo tecnico de seguridad sospechoso ha llevado a la especulación que el sujeto, pudo haber logrado escapar de la Ciudad de las Sombras durante la operación, pero esta teoría pérmanece sin confirmar en este momento.

AGENTE IMPERIAL

Observadores de las Sombras, asesinos sigilosos, e infiltrados incomparables, los agentes de Inteligencia Imperial son temidos en toda la galaxia.

LA INTLIGENCIA IMPERIAL EMPLEA A MUCHOS INFORMANTES, saboteadores y asesinos para realizar las tareas necesarias en el campo. Pero sólo los que demuestran ser verdaderamente ingenioso y creativos en su trabajo son elevados a la designación de Cifra, reservado para los mas selectos agentes Imperiales. Estos hombres y mujeres son maestros del oficio de espionaje, infiltración de instalaciones custodiadas y organizaciones insulares con la misma facilidad. Sus misiones requieren pensamiento rápido y habilidad mortal, sin ningún margen para la vacilación o la duda. Todos los agentes Imperiales deben estar dispuestos a hacer cualquier cosa y todo lo necesario para garantizar la seguridad y la victoria final del Imperio Sith.

"Una palabra muy oportuna puede ser tan eficaz como un cuchillo bien colocado."
Kavil Dome, oficial de entrenamiento, Inteligencia Imperial

PERFIL: AGENTE IMPERIAL

ESPECIALIZACIONES OPERACIONALES:

Vigilancia, infiltracion, asesinato, espionaje, especializaciones adicionales pueden incluir: punteria de largo alcance, medicina de campo, y tecnicas d batalla cuerpo acuerpo

CERTIFICACION DE ARMAS:

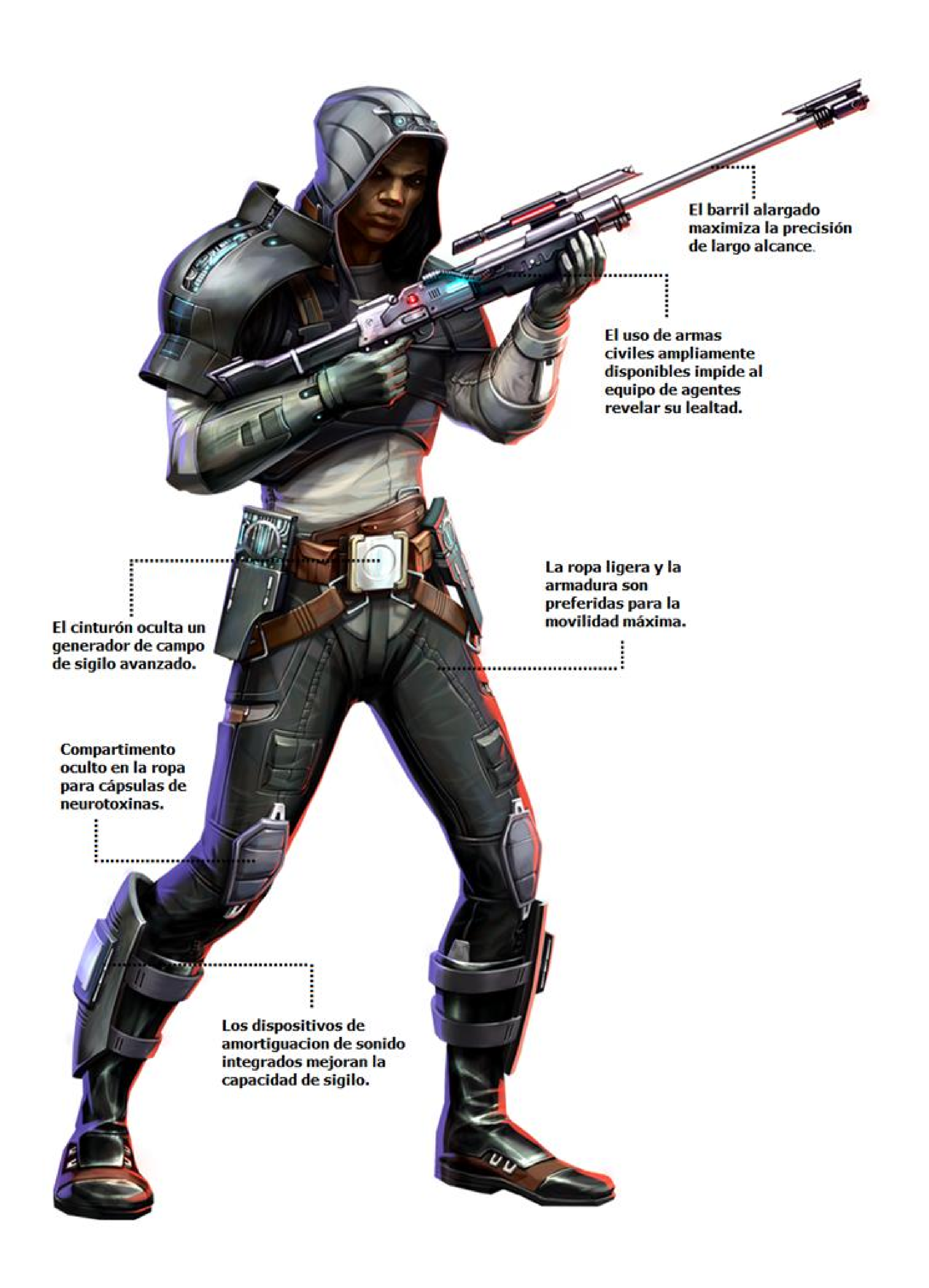
Rifle baster; pistola blaster (enfasis en ocultamiento); vibrocuchillas de combate; venenos naturales sinteticos; granadas, cargas de demolicion, certificacion para punteria designada (francotirador) rifles requiere formacion avanzada adicional

CERTIFICACION DE EQUIPO:

Suite holodisfraz de vigilancia auditiva y visual ocultada; drones a corto y largo alcance, certificacion para dispositivo de escudo y emplazamiento porttil, generador de campo de sigilo, primeros auxilios sondas medicas e inyecciones requieren formacion avanzada adicional

CAPACIDAD DE LENGUAJE:

(CLASIFICADO)


El barril alargado maximiza la precisión de largo alcance.
El uso de armas civiles ampliamente disponibles impide al equipo de agentes revelar su lealtad.
La ropa ligera y la armadura son preferidas para la movilidad máxima.
El cinturón oculta un generador de campo de sigilo avanzado.
Compartimento oculto en la ropa para cápsulas de neurotoxinas.
Los dispositivos de amortiguacion de sonido integrados mejoran la capacidad de sigilo.



AGENTE IMPERIALES: ENEMIGOS OCULTOS

Arriesgando todo para preservar el Imperio, un agente solitario descubre una conspiración galáctica enorme para manipular ambos lados de la guerra, con resultados catastróficos.

DESPUÉS DE SOBRESALIR EN LA FORMACIÓN INICIAL, un agente Imperial recién contratado es envíado al planeta Hutta para manipular un poderoso señor del crimen Hutt llamado Suudaa Nem'ro en apoyo del Imperio. Infiltrandose en la organización de Nem'ro, el agente realiza una serie de operaciones contra el rival más importante del Hutt, Fa'athra, para ganar su confianza. El agente entonces despacio convence a Nem'ro que la República está dañando sus intereses.

A pesar de una serie de desafíos de rivales sospechosos y enemigos despiadados, el agente tiene éxito en la persuacion de Nem'ro, ganando su apoyo para el Imperio. A su regreso a la capital

Imperial de Dromund Kaas, el trabajo impresionante del agente viene a la atencion de un miembro del Consejo Oscuro: Darth Jadus.



Darth Jadus, miembro del Consejo Oscuro Sith, emite sus órdenes a la Inteligencia Imperial.

SUBIDA DEL AGUILA



A las órdenes del Lord Sith Darth Jadus, el agente comienza a investigar y socavar las operaciones de una red terrorista que se ha infiltrado en Dromund Kaas. El agente logra detener a los terroristas antes de que puedan extender el caos y la destrucción en la capital Imperial, pero los enemigos implacables logran destruir un objetivo diferente: un acorazado Imperial que lleva una delegación enorme de poderosos dignatarios Imperiales, incluyendo al propio Darth Jadus. Una transmision del líder de los terroristas, el Águila, da una de las unicas pistas sobre los motivos de la organización y sus planes futuros.

En respuesta a esta crisis, el agente es ascendido a la designación "Cifra Nueve", y comienza a rastrear a los terroristas a través de todos los rincones de la galaxia con la esperanza de desmantelar la red terrorista antes de que pueda atacar de nuevo. Como este agente intrépido se infiltra y sabotea una célula terroristas una despues de otra, el arma definitiva de los terroristas es revelada: los cañones satélite Erradicador, plantados en órbita sobre múltiples mundos Imperiales que son capaces de matar a millones. Aunque el agente se las arregla para rastrear el Aguila hasta su celula

y derrotarla, Cifra Nueve debe seguir una pista final para llegar a la base oculta de los ultimos terroristas co-conspiradores de Darth Jadus.

Jadus había subestimado a Cifra Nueve antes, pensando que el agente era demasiado inexperto para desentrañar sus planes. Aun así, el agente tiene pocas esperanzas de derrotar a un poderoso Lord Sith en una lucha directa. Cifra Nueve enfrenta una opcion difícil: seguir el plan de Darth Jadus de causar estragos dentro del Imperio tomando el poder tras las secuelas; o arriesgarlo todo para encontrar una manera de detener sus planes, o al menos minimizar el daño que cause antes que los refuerzos puedan llegar y puedan derrotar a Jadus de una vez para siempre.

NADIE PARA CONFIAR

Despues de las maquinaciones despiadadas de Darth Jadus, dan a Cifra Nueve una nueva misión: infiltrarse en el Servicio de Informacion Estrategico de la República (SIS). La Inteligencia sugiere que un agente clave de la SIS, Ardun Kothe, planea algo grande, así Cifra Nueve se hace pasar por un desertor y trata de ganarse la confianza de Kothe. Pero el espía maestro de la República no toma ningún riesgo: Kothe ha sido informado de una palabra de código especial que activa el lavado de cerebro Imperial secreto dentro de la mente de Cifra Nueve, obligando al agente a cooperar totalmente con el misterioso complot de Kothe contra el Imperio.


El Cazador y otros miembros del equipo de la SIS de Ardun Kothe se relajan antes de una misión.

Cifra Nueve va de la mano con los planes de Kothe, realizando tareas para el agente de la SIS junto a otro espía de la República con nombre en código "Cazador". El agente atrapado es incapaz de descubrir cómo Kothe aprendió sobre el lavado de cerebro, pero el realmente encuentra una manera de vencer la programación mental. Finalmente liberado, el agente intercepta a Kothe justo antes de que adquiera su arma definitiva: un escondite secreto de misiles encubiertos conocidos como la Sombra Arsenal, capaz de lanzar y destruir cualquier objetivo Imperial completamente pasado por alto. Cifra Nueve derrota a Kothe, y el hombre mano derecha de Kothe, el Cazador, es identificado como un agente corrupto que trabaja para un tercero desconocido: muy probablemente el mismo grupo que dijo a la SIS sobre el lavado de cerebro de Cifra Nueve. Lamentablemente, la fuga del Cazador antes de que pudiera ser interrogado por mas informacion sobre sus verdaderos empleadores y de sus planes misteriosos.

CONSPIRACIÓN GALACTICA

Con el Cazador enigmático como su única pista, Cifra Nueve y el resto de la Inteligencia Imperial comenzar el rastreo de los movimientos del conspirador lo mejor que pueden. Como las pistas y los fragmentos lentamente van teniendo sentido, se hace evidente que los co-conspiradores del Cazador han estado manipulando los acontecimientos galácticos durante décadas, posiblemente hasta siglos. Llamándose a sí mismos la Estrella Cabal, el objetivo final del grupo oscuro es la erradicación tanto del Jedi como del Sith, presionando la República y el Imperio para que se destruyan el uno al otro con los medios que sean necesarios.

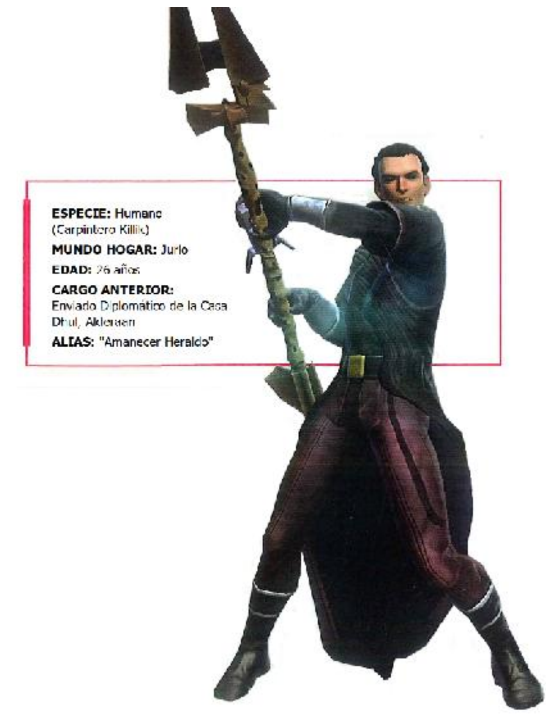


Finalmente, con gran dificultad y muchos sacrificios, Cifra Nueve localiza la oficina central secreta de la Estrella Cabal y lo asalta con fuerza plena. El Cazador desafía al agente decidido en una batalla final por el control del deposito masivo de conspiraciones y secretos del Cabal, pero Cifra Nueve emerge vencedor. Con una lista completa de todos los co-conspiradores compañeros y sus actividades ahora firmemente en la mano, el agente tiene una decisión final por hacer. Cifra Nueve debe decidir si la información y el poder que concede deben ir a la Inteligencia Imperial, el Consejo Oscuro, la República... o nadie.

AGENTE IMPERIAL: COMPAÑEROS

La protección del Imperio de sus enemigos ocultos requiere un equipo de los agentes más cualificados y experimentados disponibles.

COMO AGENTE DE CONFIANZA DE LA INTELIGENCIA IMPERIAL, Cifra Nueve tiene la autoridad para construir un equipo de expertos para proporcionar información técnica y apoyo de combate durante las operaciones de campo. Aunque los miembros del equipo parecen hacer una combiancion rara, cada uno provee al agente con maestria invaluable y experiencia práctica, y todos ellos son combatientes muy capaces.



VECTOR HYLLUS

Un siervo orgulloso y leal del Imperio, Vector Hyllus sirvió como diplomático y experto en el "primer contacto" con escenarios en planetas tanto recién descubierto como nuevamente conquistados. Su carrera y su vida, se sometieron a un cambio inesperado cuando el fue asignado a establecer relaciones con los Killiks insectoides de Alderaan. Los Killiks alteraron la química cerebral de Vector y el maquillaje físico para que pudiera percibir y producir feromonas killiks propias, que lo vincularon completamente con la mente de la colmena como un llamado "Carpintero".

Como Carpintero, Vector ganó una perspectiva totalmente diferente de la vida, mezclando aspectos de la mentalidad de la colmena Kiliik con su propia lealtad y amor por el Imperio. Pero estos cambios también han llevado un costo, incluso más allá de su personalidad alterada: Vector ya no encaja en los requisitos ideales del Servicio Diplomático Imperial. Su servicio en Alderaan probablemente sera su última fijacion oficial, a menos que alguna otra organización Imperial pueda encontrar un uso para su recién adquirido conjunto, y sus muy únicas habilidades.



ESCORPIO

Amoral, calculadora, y diseñada para la auto-mejora constantemente, ESCORPIO es diferente a cualquier otro droide de la galaxia conocido. Las identidades de sus creadores, su objetivo intensionado, y sus capacidades son desconocidas. Ella tiene vínculos con el grupo conspiración de la Estrella Cabal, habiendo aceptado la mision de guardia de la sala 23 de Megasecuridad en la prisión de Belsavis en nombre del grupo. Sin embargo, es probable que Cabal tuviera algo que ver con su creación inicial, ya que ella ha demostrado ser totalmente capaz de actuar en contra de ellos.

Más que cualquier otra cosa, ESCORPIO parece centrada en la mejora de sí misma realzando sus capacidades ya considerables. Ella da la bienvenida a los nuevos retos y con mucho gusto se enfrenta a situaciones que parecen imposibles, saboreando la oportunidad de demostrar su superioridad o aumentar los conocimientos sobre los procesos de pensamiento de amenazas potenciales, es inevitable que estas aspiraciones lleven finalmente a ESCORPIO de pasar de sus deberes en Belsavis ha establecerse en la mayor galaxia, una proposición realmente peligrosa para los seres orgánicos y droides por igual.



RAINA TEMPLE

Extraordinariamente agradable y amable, Reina Temple siempre se ha mantenido al margen de sus compañeros, y no sólo debido a su carácter alegre, ella nació con una afinidad moderada de la Fuerza. Como ciudadana del Imperio, este talento debería haberla llevado a su inscripción inmediata en la Academia Sith en Korriban, pero Temple sabía que nunca sobreviviría con sus escasas habilidades. Con la ayuda de su padre, un agente de Inteligencia Imperial, Temple se libro de la notificacion de los Sith, trasladandose en el servicio con la Fuerza de Defensa Expansionaria Chiss en el remoto planeta de Hoth. Su nombre real de nacimiento es incierto; "Reina Temple" es un alias.

Aunque la posición de Temple con los Chiss la ha mantenido escondida de forma segura en la oscuridad, es dudoso que su asignación sea sostenible a largo plazo. Los Chiss han llegado a respetar sus habilidades y dedicación, pero ellos siempre seran insulares y sigilosos; es improbable que Temple sea realmente aceptada alguna vez como uno de ellos.

KALIYO DJANNIS



Una anarquista y pistolera de primera clase, Kaliyo Djannis muestra de si misma una actitud de indiferencia que enmascara su personalidad muy cautelosa, Nacida entre su gente en el planeta belicoso de Rattatak (según ella misma, no verificable, reclamaciones), Kaliyo la hizo fuera de su planeta y ella misma se unio como un matón y en algún momento de amante de una serie de figuras del hampa ricos y poderosos. Siempre que ella comenzaba a sentirse aburrida o ahogada, Kaliyo seguia adelante sin pensarselo dos veces, a veces pacíficamente, pero a menudo no.

Kaliyo finalmente se encontró en Hutta, donde se desempeñó como jefe de seguridad del señor del crimen Nem'ro el Hutt. Considerando la lista lara de enemigos de Nem'ro, y la guerra de pandillas constantes en las calles y callejones de Hutta, no es ninguna sorpresa que Kaliyo encontrara un puesto a su gusto. Sin embargo, no hay nada que sugiera que ella se dejara atar al servicio de Nem'ro más de lo que ella tiene con sus empleadores pasados. Es sólo cuestión de tiempo hasta que algo, o alguien, incluso más emocionante venga incitando a Kaliyo a cortar lazos y seguir adelante una vez más.

DOCTOR ECKARD LOKIN



Una leyenda entre los agentes de Inteligencia Imperial, Eckard Lokin no ha sido un activo periodico de la organización desde mucho antes del comienzo de la Gran Guerra. Debido a la duracion de su carrera, la mayoría de los agentes actuales tienen poca familiaridad con la variedad completa del trabajo de Lokin, una situación con la cual el hombre parece bastante cómodo. Lokin se especializo principalmente en actividades científicas y técnicas, pero el ha demostrado ingenio excepcional y habilidades en el campo en muchas ocasiones. Por lo menos, su supervivencia a través de décadas de operaciones de espionaje sirve como testimonio innegable de las habilidades del doctor.

Las ultimas investigaciones de Lokin le llevaron al mundo devastado de Taris. Dentro de los pantanos y ruinas que cubren la superficie del planeta, Lokin ha realizado experimentos extensos relacionados con la plaga rakghoul, una aflicción viciosa que transforma a seres sensibles, en monstruos sin sentido, sanguinarios. La militarización de la plaga parece el objetivo más probable de la investigación de Lokin, pero sus verdaderos planes son tan inescrutables como siempre.

AGENTE IMPERIAL: ARMAS Y ARMADURAS

Los agentes de Inteligencia confian en una gran variedad de armamento y dispositivos confidenciales para realizar sus misiones encubiertas del Imperio.

LOS AGENTES DE INTELIGENCIA IMPERIAL debe trabajar en un delicado acto de equilibrio: llevando todo el equipo especial y armamento mortal que sea necesario para su trabajo sin dar a conocer sus intenciones a cualquiera que los observe.



A tal efecto, el equipo que es visible para los observadores que pasan casi siempre viene de fuentes comerciales civiles accesibles, aunque las funciones internas de tales artículos son generalmente modificadas para un mayor rendimiento o para servir de objetivos alternativos más allá de la intención del fabricante. El equipos adicional oculto dentro la ropa de un agente viene directamente de los laboratorios confidenciales del Imperio: todo, desde generadores de campo de sigilo a microgranadas y neurotoxinas mortales.

ROPA

La ropa llevada por los agentes en el campo variará dependiendo las necesidades de su asignación, pero generalmente cae dentro de dos categorías: la ropa "civil", llevada para mezclarse con las multitudes y por otra parte parecer inofensiva, y la ropa de "cautela", llevada durante infiltraciones de alto riesgo donde el agente no tiene la intención de ser visto en absoluto. Sin tener en cuenta su apariencia externa, sin embargo, los agentes siempre son equipados con armas ocultas y enchapado de armadura, con docenas de bolsillos ocultos para llevar los dispositivos de espionaje únicos de su comercio.

Aunque rara vez son vistos en publico, el uniforme de un oficial de Inteligencia Imperial es reconocido en todo el Imperio, provocando tanto miedo como respeto por el portador.

CUBIERTA PORTÁTIL



Para los agentes que esperan la resistencia o la busqueda, los generadores de cubierta portátil ofrecen la posibilidad de establecer una posición de disparo seguro en cualquier momento. Usando proyectores de escudo recargables lo suficientemente pequeños como para caber en un bolsillo, estos dispositivos proveen un nivel impresionante de la protección, con algunos modelos avanzados capaces de desviar el sable de luz y el armamento pesado montado con facilidad en vehículos.

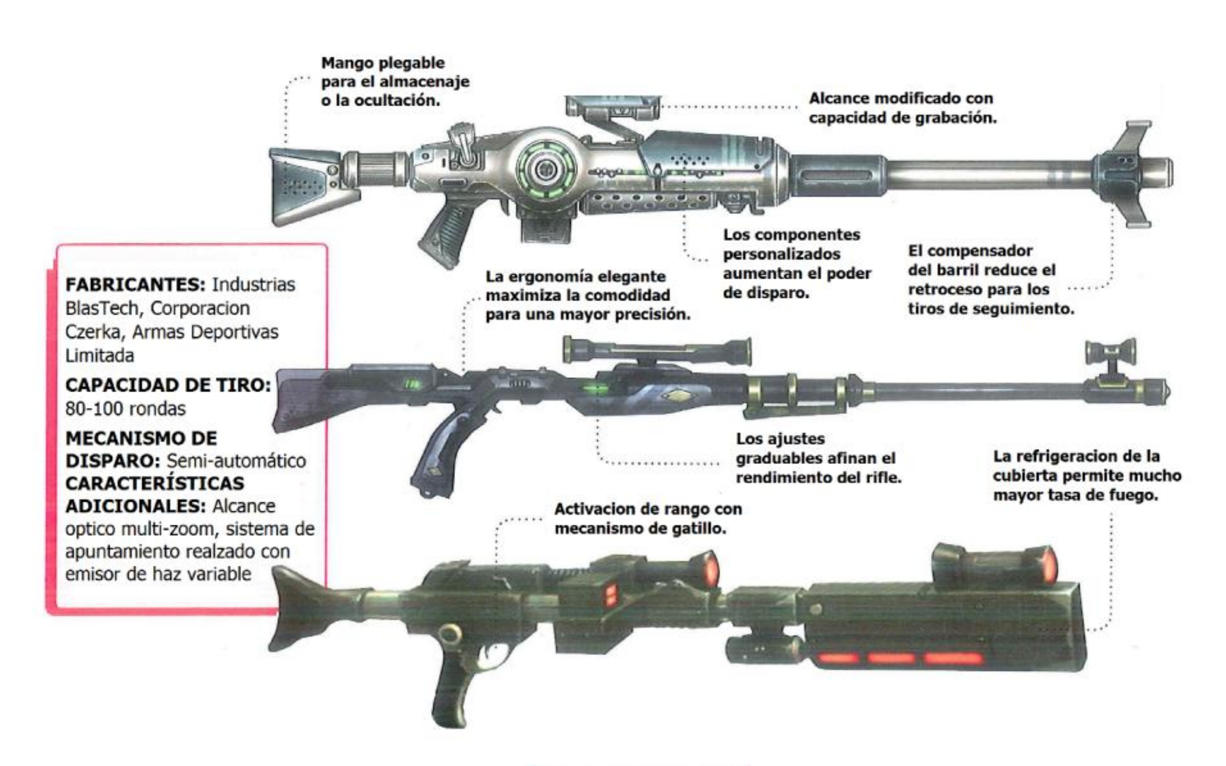
La cubierta portátil es ideal para el combate en areas abiertas donde la cobertura natural es limitada.

RIFLES DE FRANCOTIRADOR



La capacidad para atacar y eliminar personal hostil desde una distancia es ideal para los agentes que deseen atacar mientras pasan inadvertidos. Los rifles diseñados especialmente para la punteria de largo alcance son por lo tanto muy popular entre el personal de Inteligencia Imperial, que a menudo se enorgullecen de ajustar para obtener el máximo potencial y precisión. Tales agentes también aseguran de tener noticias de portada que implican una aficion por la caza del juego o del tiro competitivo para enmascarar sus razones de poseer este tipo de armas.

Los agentes Imperiales son legendarios por sus disparos de precisión desde distancias increíbles.





RIFLE BLASTER

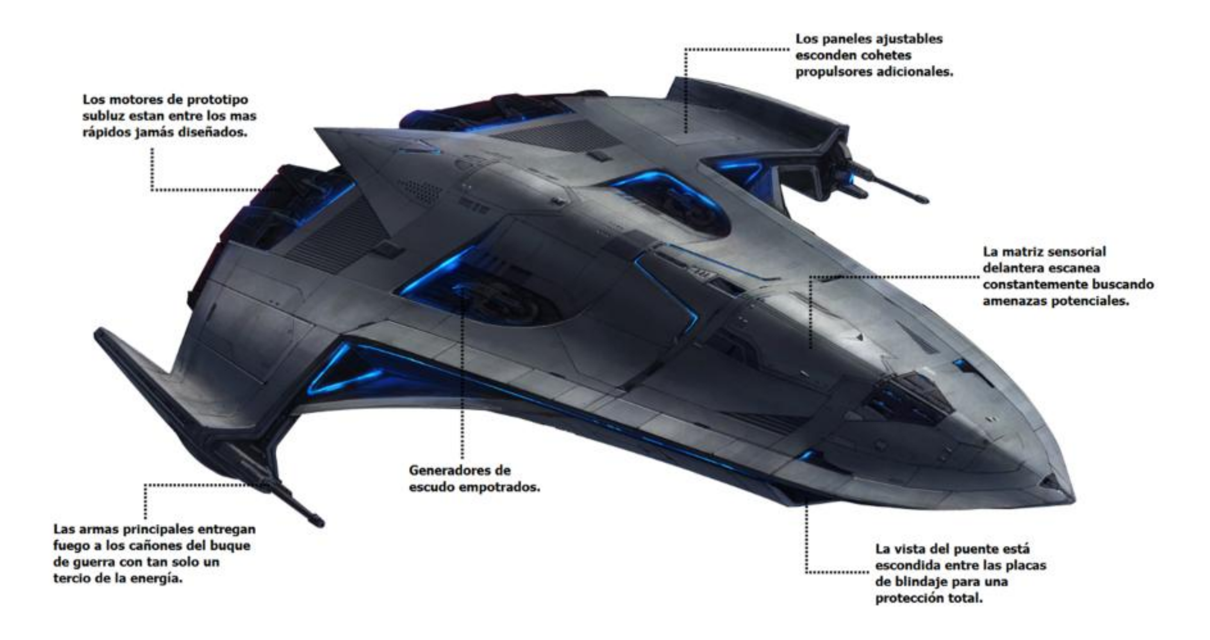
Para los agentes que no están preocupados por acercánse a sus objetivos, los rifles blaster ofrecen un poder excelente en un marco más compacto que los rifles de francotirador. Estas armas tienen la ventaja añadida de ser la herramienta más común de la guerra y el combate en la galaxia, dando a los agentes una selección masiva de modelos para elegir y modificar según sus preferencias únicas u objetivos de misión.

AGENTE IMPERIAL CAZA ESTELAR: X-70B FANTASMA

El prototipo X-70B de clase Fantasma esconde enormes capacidades de combate e infiltración debajo de un exterior de lujo y comodidad.

EL FANTASMA ES UNO DE LOS DISEÑOS DE BUQUES ETELARES más sofisticados alguna vez desarrollados. Especialmente creado para el uso de los agentes de Inteligencia Imperial de élite, el prototipo de la clase Fantasma usa componentes ultracompactos para encajar poder extenso y capacidades de ordenador en un diseño elegante que pasa fácilmente por una lanzadera de lujo civil. Todos sus componentes de grado militar están protegidos de ser detectados por los sensores enemigos, mientras la matriz sensorial sofisticada de sensores del Fantasma es capaz de

rastrear y explorar el interior de otros buques más grandes a distancia. Todos estos elementos avanzados tienen un costo: el diseño del Fantasma es demasiado complejo para los métodos de fabricacion en serie actuales.

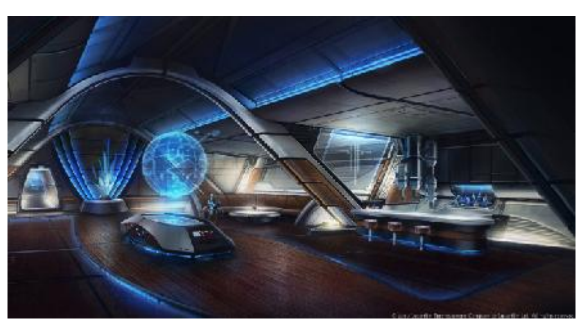


TECNOLOGIA SUPERIOR



El puente avanzado del Fantasma está equipado con controles de presicion e instrumentos para una maxima capacidad de respuesta y rendimiento. La interfaz de navegacion principal es actualizada constantemente con los últimos datos de inteligencia de la Oficina central de Inteligencia Imperial.

Los compartimentos secretos esconden sistemas sensibles del buque.



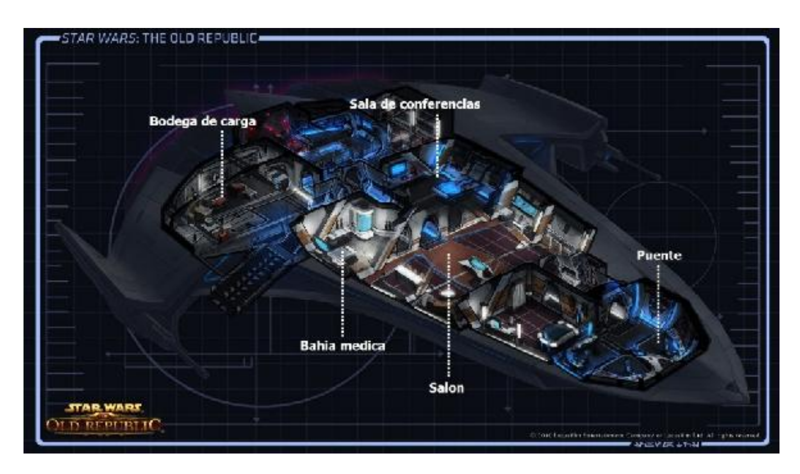
SALÓN

El salón central tiene una holoterminal para permitir comunicaciones de largo alcance, con la encriptación de datos más avanzada disponible.



SALA DE CONFERENCIAS

La sala de conferencias del buque es usada para euniones informativas de la tripulacion y discusiones, como tambien de comedor de lujo para entretener a fuentes de Inteligencia potenciales.



CIANOTIPO

Como el exterior del buque, los compartimentos interiores del Fantasma son elegantes y exquisitos. Los paneles de madera de encargo y los asientos comodos enmascaran componentes internos complejos del buque, así como una serie de compartimentos ocultos y dispositivos de seguridad internos. El salón central sutilmente designado es particularmente lujoso, con una mesa de juego actualizable y se empotraron refrigeradores para la comida y otros refrigerios.



PERFIL: X-70B FANTASMA
CLASIFICACIÓN: Prototipo arte de operaciones encubiertas
FABRICANTE: [CLASIFICADOS] (diseño personalizado)
DIMENSIONES: 80 X 94 X 18 m (262 x 308 x 59 pies)
ARMAMENTO ESTÁNDAR: Cañones láser pesados, misiles
CARACTERÍSTICAS: Enchapado de casco cautelar, Matriz sensorial de alta potencia, capacidad para dispositivo de camuflage con uso limitado

LOS SITH

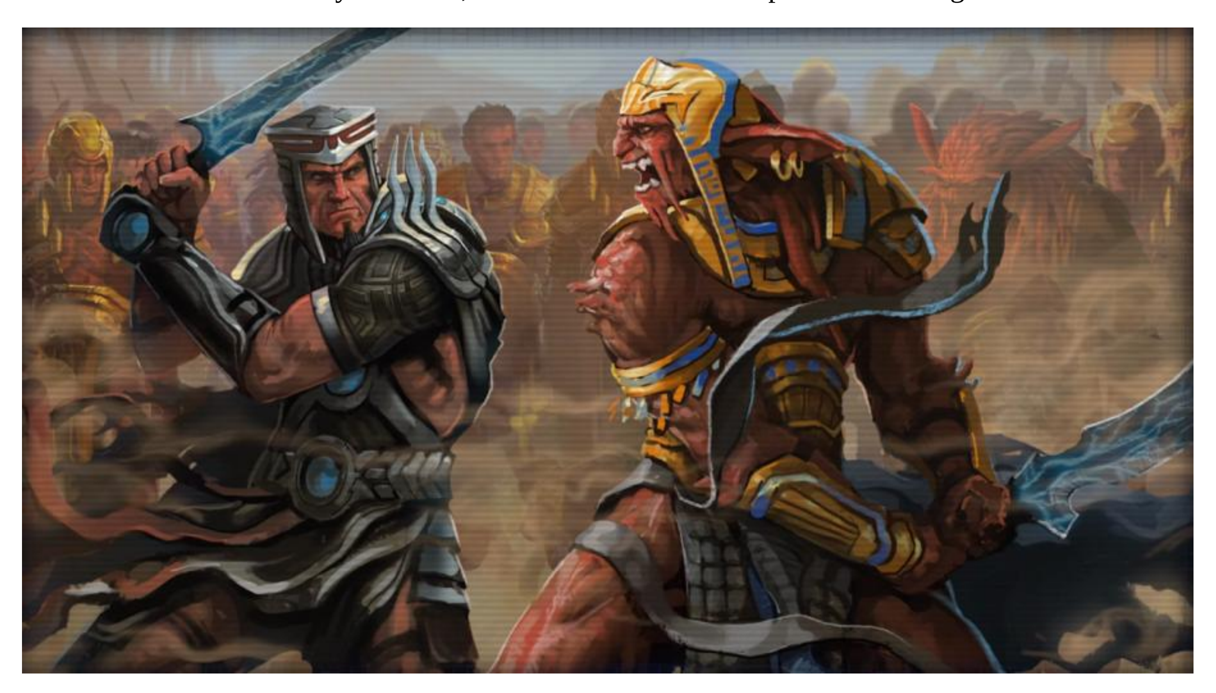


SUPREMACIA MEDIANTE EL PODER

Los destinos tanto del Sith como del Jedi siempre han estado entrelazados, aunque sus ideales están en oposición.

LA FUERZA, PASIÓN, Y LA CONQUISTA HAN ALIMENTADO los fuegos del Imperio Sith lo largo de su larga historia. Pero los verdaderos Sith, tal como los entendemos hoy en día, son en realidad descendientes de los Jedi caído. Impulsado por el odio, la desesperación, la locura y un hambre insaciable de poder, estos Jedi Oscuro fueron exiliados de su Orden, hace más de 3.000 años, después de los Cien Años de Oscuridad.

Los Jedi exiliados aterrizaron en Korriban, se unieron con una especie nativa llamada "Sith", y surgió como una cultura sensible a la Fuerza orgullosa de guerreros de piel roja. Estos Sith finalmente volvieron a enfrentarse a los Jedi buscando la conquista sobre la República en la Gran Guerra Hiperespacial. En los siglos desde entonces, los Sith continuan recurriendo a una cultura milenaria llena de historia y tradición, donde la fuerza es recompensado con la gloria eterna.



Los poderosos Lores Sith Naga Sadow y Ludo Kressh luchan por el derecho a gobernar el Imperio Sith en Korriban hace más de un milenio. Tales batallas por la supremacía definieron los Sith antes de que Naga Sadow reuniera el Imperio en una guerra contra la República.

LOS LEVIATANES DE CORBOS

Hace más de 3.000 años, la Orden Jedi se enfrentó una guerra civil. A través de la Fuerza, un grupo de poderosos Jedi había aprendido a dar forma a la propia esencia de la vida, dándole forma a nuevas especies, a criaturas temibles, pero leales. Se rumoreaba que sus ambiciones fueron más lejos; que trataron de prevenir la muerte por si mismos. Estos poderes poco naturales hicieron del resto de la Orden cautelosos, pero los llamados Jedi Oscuro rechazaron dejar su estudio.

Finalmente las dos partes se enfrentaron en lo que se conocería como la Guerra de los Cien años de Oscuridad. Superados en número, los Jedi Oscuros se basaron en su conocimiento prohibido y desataron horribles monstruos llamados leviatanes contra sus enemigos. Los Jedi caería muerto

donde se encontraban, su esencia de vida drenada. Pero en la batalla final en el planeta Corbos, los Jedi fueron finalmente victoriosos. Los Jedi Oscuros fueron forzados en el exilio.



Dirigidos por el gran comandante Ajunta Pall, que todavía bullía en su derrota, los Jedi Oscuros encontraron un refugio en el mundo lejano y desertico de Korriban. Aquí, se encontraron con extranjeros de piel roja primitivos, las especies nativas Sith. Estos extranjeros miraban los poderes y la tecnologia del Jedi Oscuro con asombro y se inclinaron a ellos como dioses.

Los Jedi combaten a sus hermanos Jedi Oscuros caidos durante la Batalla de Corbos, el conflicto final de los Cien Años de Oscuridad.

UNA FILOSOFIA DE CONTIENDA

Con sus conocimientos, y la especie Sith en su comando, el Jedi Oscuro vio la oportunidad para un nuevo comienzo. Ellos se dedicaron a la construcción de los cimientos de una civilización que perduraría durante miles de años. En una ruptura decisiva de la austeridad y las restricciones de la Orden Jedi, los Jedi Oscuro explotaron su papel como seres divinos, adoptando ropas muy elaborada para intimidar a sus esclavos, y el ordenamiento de la creación de grandes templos y tumbas. Con los años, los matrimonios mixtos entre los Jedi Oscuro y especie sith significo que con el tiempo había solo un pueblo en Korriban: estos sensibles a la Fuerzade piel roja, se llamaban a si mismos los Sith.

Muchos ideales de la cultura Sith fueron influenciados por el odio ancestral del Jedi, y las lecciones aprendidas de los exiliados originales. La lucha de los Cien Años de Oscuridad, y más tarde la dureza de la vida en los desiertos de Korriban, fueron crisoles en los que perecieron los débiles y los fuertes ascendieron; demostrando que el poder sólo viene de soportar el conflicto y salir victorioso.

Liberado del escrutinio Jedi, los Sith fueron capaces de explorar sus estudios de la Fuerza, enjaezando su furia y descubriendo nuevos y extraños poderes. Ellos creyeron que la pasion era la verdadera expresión de la Fuerza.

LA EDAD DORADA



Los Sith antiguos prosperaron y se aliaron con los clanes rivales en Korriban durante el imperio de Marka Ragnos.

La filosofía Sith de la fuerza y la conquista les sirvió bien. Durante los próximos 2.000 años, la civilización Sith se expandió, primero en Korriban y luego hacia el exterior, abarcando decenas de planetas cuando la navegacion espacial Sith fue restablecida. Este fue un tiempo de conflicto. Con su

comandante Ajunta Pall mucho tiempo muerto, poderosos Lores Sith se desafiaron entre si y lucharon por el dominio. Gradualmente, la República y los odiados Jedi fueron olvidados.

Finalmente, un Lord Sith se levanto ejemplificando las virtudes del Sith. Marka Ragnos fue una figura imponente despiadada, un maestro de la fuerza y las artes de la guerra. El puso sus enemigos en las gargantas de los otros y luchó por el poder supremo. Con la derrota de su último rival, Marka Ragnos se convirtió en el nuevo Lord Oscuro de los Sith. Él gobernó durante más de un siglo, inmotivado, en un período de estabilidad más tarde llamado la Edad Dorada de los Sith.

IMPULSADO POR LA CONQUISTA

En la filosofía Sith, lo que se cuestiona crece débil. Marka Ragnos no perdió su poder, él murió de vejez pero su sucesor eventual, Naga Sadow, creia que los Sith se había estancado sin la posibilidad de ampliar sus fronteras o enfrentarse a nuevos enemigos. Finalmente, Naga Sadow emprenderia la Gran Guerra Hiperespacial contra los enemigos mas antiguos del Sith, la República y la Orden Jedi, que tendría repercusiones durante siglos, y finalmente, veria al Sith surgir como un poder galáctico.



El Lord Sith Naga Sadow une los Sith con la promesa de conquista al comenzar la Gran Guerra Hiperespacial.

EL LADO OSCURO

El odio, la furia, la venganza y la agresión son las pasiones que alimentan el lado oscuro de la Fuerza.

LA FUERZA ES UNA GRAN ENERGÍA, INCOGNOSCIBLE que rodea y une todos los seres vivos en la galaxia. Pero como la vida misma, la Fuerza tiene un lado oscuro, ejemplificado por las bajas emociones como agresión, odio y miedo. Los Sith se adhieren muy bien al lado oscuro, usando la Fuerza para corromper, forma, y destruir la vida. Aquellos que usan estos aspectos más oscuros de la Fuerza a menudo son corrompidos, a su vez, se hunden aún más en el mal, incluso cuando su dominio del lado oscuro los hace increíblemente poderosos.



El poder se cobra su peaje en el cuerpo, sin embargo, muchos acólitos del lado oscuro mueren jóvenes, a menos que ellos puedan encontrar alguna manera de prolongar su vida. Aunque el camino hacia la redención esta

siempre al alcance, el viaje es muy difícil. Muchos que manejan tal poder increíble y dominante siempre dedicaran sus vidas a la búsqueda y el dominio del lado oscuro.

PROFESIONALES TEMPRANOS



Quizas los primeros en manejar el lado oscuro de la Fuerza como un arma fueron la especie Rakata, cuyo Imperio Infinito goberno la mayor parte de la galaxia hace miles de años. Como sensibles naturales a la Fuerza, los científicos Rakata desarrollaron tecnología que se basó en la propia Fuerza. Pero los Rakata fueron severos, vengativos y crueles; el uso de la Fuerza se convirtio en malvada y retorcida.

Las ruinas del antiguo Imperio Infinito Rakata sobreviven hasta el dia de hoy.

SITH: MAESTROS DE LA OSCURIDAD

De todas las sectas que usan la Fuerza, y exploran el lado oscuro, ninguno es mas temido en todas paster de la galaxia de los Sith. A través de los Sith, el lado oscuro expresa la verdadera naturaleza de la vida, fuerte, agresiva y dispuesta a sobrevivir a cualquier precio. Como el Sith puede soportar el precio físico de usar su poder, ellos merecen ser dominantes. A través del enfoque de estos elementos de la Fuerza, los Sith han desarrollado poderes aterradores, como la capacidad de drenar un ser de su fuerza vital, o dando rienda suelta a su odio con crepitantes rayos de energía. El Emperador Sith, el maestro del lado oscuro mas poderoso de la historia, lleva a cabo un ritual de alcance increíble para consumir la energía y la vida de cada ser en su planeta natal. Los antiguo Sith también fueron maestros de estas artes, el Lord Naga Sadow podia afectar las estrellas por sí mismos, causando que la roja Primus Goluud fuera una supergigante super nova.



Un Sith usa el lado oscuro de la Fuerza para estrangular a su víctima indefensa.



EL PRÍNCIPE DE PODER

Un ejemplo de los ojos amarillentos y la piel pálida son características de un cambio hacia el lado oscuro.

Los poderes increíbles del lado oscuro tienen un costo devastador. Los maestros de las artes oscuras encuentran rápidamente sus cuerpos devastados por el lado oscuro, su fuerza física debilitada ya que su alcance en la Fuerza crece. La piel pierde su pigmento y se vuelve un blanco ceniciento, los ojos adquieren un brillo visioso, y la propia sangre se corrompe mientras redes de venas negras suben a la superficie. Los más dedicados a la exploración del lado oscuro, son retorcidos por el

envejecimiento avanzado, a veces parecen décadas mucho mas viejos de lo que realmente son. Pero a pesar de estos efectos perjudiciales, tal corrupción es a menudo llevada con orgullo por los Sith como símbolo de su poder y dominio del lado oscuro.

RESISTIR LA TENTACIÓN

Mientras los Sith abrazar el lado oscuro, la Orden Jedi observa cuidadosamente sus filas ante cualquier señal de la corrupción. Como era de esperarse, los Jedi que han caído al lado oscuro, como Exar Kun y Freedon Nadd, son recordados como algunos de los peores tiranos de la galaxia. La arrogancia y la impaciencia son todos los rasgos comunes que llevan al lado oscuro. Aunque a menudo sean los jovenes e imprudentes quienes caen victimas de la tentación, mientras los Jedi más experimentado han sido corrompidos por su deseo del conocimiento prohibido. Además, los Sith son conocidos por atormentar Jedi con agonía física tratando de corromper al Jedi cautivo al lado oscuro. Darth Malak torturo a la Jedi Bastila Shan durante días hasta que finalmente sucumbió y se hizo su aprendiz.



El Caballero Jedi Exar Kun ignora las advertencias de sus Maestros y explora el lado oscuro.

LOS MAESTROS DEL TEMOR

Los Maestros del Temor son un grupo de Lores Sith que manejan el lado oscuro estropeando ejércitos enteros con miedo paralizante e histeria colectiva. En Dromund Kaas, sirvieron al Emperador como profetas y consejeros, meditando en el aislamiento juntos. Durante siglos, se hicieron inseparables, descubriendo que sus habilidades notables de la Fuerza solo eran posibles cuando ellos trabajaban en armonia. Los Maestros del Temor ganaron su nombre por el estudio de los dispositivos Phobis, y artefactos Sith capaces de infligir terror paralizante.

El número de Maetros en total son seis. Raptus es un hombre frío, despectivo, y es la voz de los Maestros, un maestro manipulador, Tyrans, puede destruir alianzas con una palabra bien colocada. Calphayus es un maestro de la profecía y la previsión, mientras que Bestia trajo la perspicacia de los Maestros al Emperador, y vio que sus órdenes fueran realizadas a cambio. El experimentado despiadado del grupo es Styrak, que ideo muchos de los ritos usados por los Maestros y el Maestro más joven, es el erudito silencioso Brontes, quien lideró la investigación de los dispositivos Phobis.

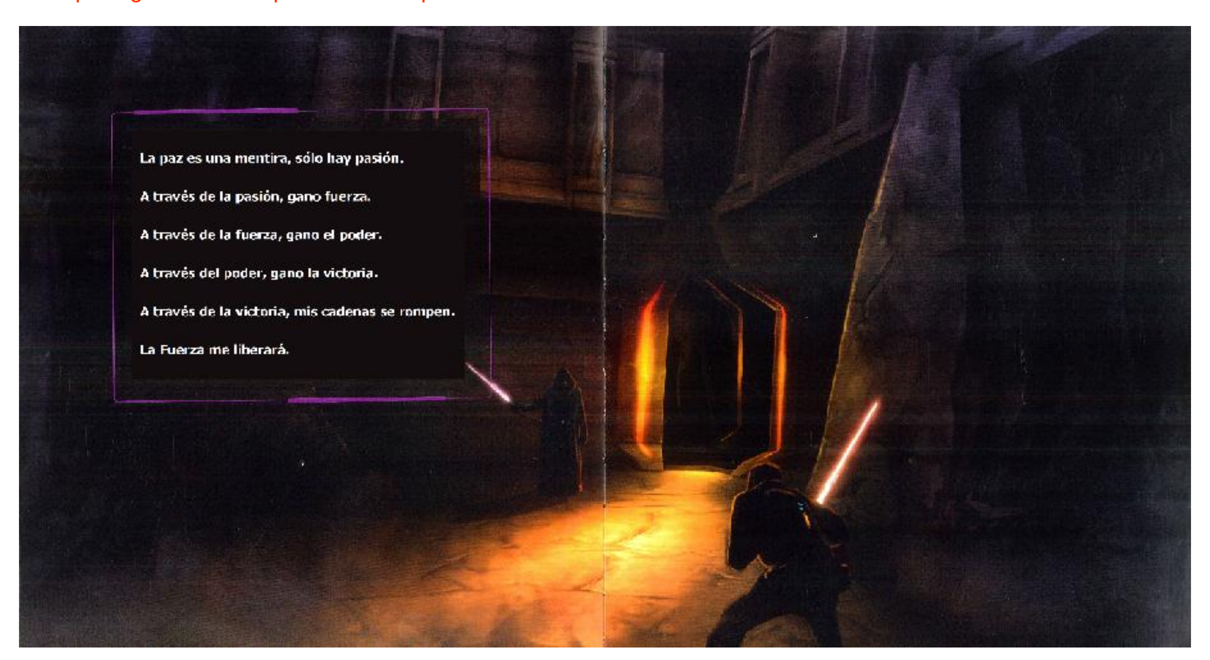


Los seis Maestros del Temor extienden las manos como uno y envuelven a su víctimas en el miedo opresivo.

Cuando el Imperio Sith intentó conquistar la República. los Maestros del Temor usaron sus poderes para destruir las flotas enteras de la República. Finalmente la República y el Jedi enviaron un equipo de ataque a bordo del acorazado de los Maestros del Temor. Los Maestros del Temor fueron capturados vivos, y la República los tiene detenidos en el mundo penitenciario de Belsavis. Los informes recientes, sin embargo, sugieren que el Imperio pudo haber encontrado a los Maestors del Temor y están buscando una manera de liberarlos.

EL CODIGO SITH

Como un mantra para la ira, la emoción, y la fuerza, el codigo Sith alimenta a los acólitos y Lores Sith por igual con su promesa de poder ultimo.



FALLO DE LA ETERNIDAD

Los Sith se han resistido a la muerte durante siglos, ya sea extendiendo sus vidas, consagrando su sabiduría dentro de los artefactos, o regresando como espíritus poderosos.

PARA LOS SITH, LA VIDA ES UN CONFLICTO. Todos los seres vivos luchan contra los lazos que los restringen, y se hacen más fuertes por ello. El rechazar la inevitable muerte, y conservar el poder duramente ganado para siempre, es una proposición que muchos Sith han encontrado imposible de resistir. Con los años, los Sith han empleado la cibernética, ciencias oscuras, y otras técnicas indeseables en la búsqueda de la vida eterna. Y cuando la vida les falla, los Sith persisten a través de su fuerza de voluntad. Holocrones llevan su rostro y enseñanzas para la eternidad, mientras que algunos Sith incluso romper las ataduras de la muerte mismas para causar estragos como apariciones de la Fuerza.

ESPIRITUS DE FUERZA

La muerte no es el final. Para el Sith poderoso en el lado oscuro, el fallecimiento del cuerpo físico no detendrá su campaña implacable por el poder. Tales Sith pueden volver como espíritus intangibles, capaces de comunicarse con los vivos. Entre los Sith, estos espíritus son vistos con precausion, así como reverencia: las entidades Sith tienden a ser potentes, rabiando en su propia

muerte y búscando la venganza, o capaces de manipular hábilmente a los vivos. Los espíritus de los poderosos Lores Sith como Marka Ragnos, Freedon Nadd y Karness Muur influyeron en eventos galácticos e inspiraron a otros a mal tiempo después de su muerte física. Por esta razón, el Templo Oscuro en Dromund Kaas, que alberga los sarcófagos de los enemigos muertos del Emperador Sith, son tanto una prisión como una tumba.

En marcado contraste con los Sith, el Jedi acepta la muerte y trata de transmitir su sabiduría a las generaciones futuras. Se cree que el Jedi, se libero del apego y el miedo a la muerte, no teniendo ninguna razón para volver a menos que tengan una advertencia urgente o consejo para aquellos que conocian en vida. Y a diferencia de los espíritus Sith, las entidades Jedi raramente tardan una vez que han hablado; entendiendo que aunque ellos puedan dar consejos, la vida debe encontrar su propio camino.

Impresionado por los poderosos espíritus de la Fuerza, el Lord Sith Ergast desarrolló un ritual de Fuerza, usado hace miles de años absorbiendo los espíritus inquietos de los muertos alimentandose de su increíble hambre. Sin embargo, los fantasmas rebeldes no son facilmente contenidos y se ha sabido que envenenan y corrompen a cualquiera que se atreve a desviar su poder dominante.

El espíritu de Darth Andru esta entre uno de las muchas apariciones odiosas encerrado en Dromund Kaas.



Durante más de un milenio, el Templo Oscuro en Dromund Kaas ha servido como prisión para los enemigos del Emperador tanto vivos como muertos. Los Lores Sith hambrientos de poder han agrietado y abierto recientemente el templo, liberando la furia vengativa de los Sith atrapados dentro durante siglos.

ALOYSIUS KALLIG

El astuto Lord Sith Aloysius Kallig ha regresado de la tumba después de su muerte hace milenios. Kallig nació en la riqueza, pero su innata sensibilidad a la Fuerza le hizo tener hambre de grandeza.

Se entrenó para ser un Sith en Korriban, y rápidamente superó los otros estudiantes en la formación del sable de luz y la estrategia. Pero todavia Kallig deseaba más.

Como Kallig subió al poder, Tulak Hord, un poderoso Lord Sith con habilidades del sable de luz legendarias, emprendio la guerra contra los planetas Yn y Chabosh. Buscando aumentar su propio prestigio, Kallig se ofreció a luchar junto a Hord, quien lo despidió como un advenedizo. En respuesta, Kallig derrotó al general de mando de Hord, luego ofrecio su oferta de nuevo. Esta vez Hord aceptó, y las habilidades de Kallig condujeron a las fuerzas de Hord a numerosas victorias. Pero Tulak Hord comenzó a sospechar del Sith ambicioso, competitivo y fuerte.



El Espíritu de Fuerza del Lord Sith Aloysius Kallig despierta de su sueño inquieto en el Templo Oscuro de Dromund Kaas.

En un ataque planeado por Tulak Hord, Kallig fue emboscado y muerto. Como la familia de Kallig huyó en la clandestinidad, Kallig fue sepultado en Dromund Kaas. Su espíritu quedo atrapado dentro del Templo Oscuro durante milenios hasta que un descendiente distante, un poderoso inquisidor Sith, lo despertó de su sueño eterno.

HOLOCRONES SITH



Los mayores secretos de la Fuerza a menudo son registrados en crónicas holográficas o "Holocron", dispositivos de almacenamiento de datos construidos con cristales de memoria y tecnología avanzada. El conocimiento dentro es almacenado por un guardián holográfico, que a menudo toma la forma del creador del Holocrón. La creación de estos dispositivos es tanto un arte como una ciencia, requiriendo la colocación precisa del celosia cristal culminando con elaborados rituales y el conocimiento de antiguos simbolos Sith.

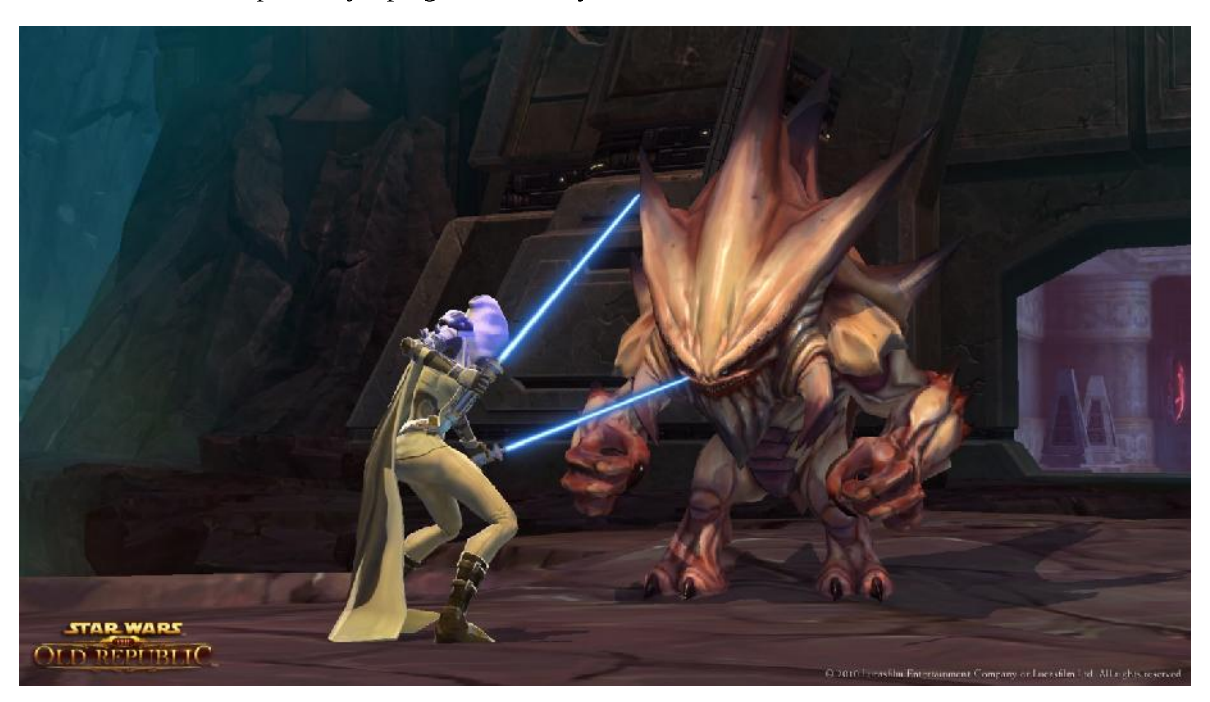
La mayoría de los Sith Holocrones tienen forma de pirámide y llevan inscribciones antiguas. La escritura Aurebesh en este Holocrón lee "El poder en el miedo."

El primer Holocron Sith fue elaborado por el rey Adas hace milenios en Korriban. Korriban estaba bajo sitio por los antiguos Rakata y su Imperio Infinito; se cree que el Rakata enseño a Adas los secretos de la creación del Holocrón en un intento de aplacarlo, los Holocrones Sith se dice que tienen un efecto sobre los que se acercan a ellos; ejerciendo un aura percebtible del mal, o despertando una curiosidad insaciable. Más de un acólito valiente ha sido deshecho por estudiar un antiguo Holocrón, cuyos secretos están mejor a menudo dejarlos olvidados.

CREACIONES DEL LADO OSCURO

Los Lores del Sith del pasado crearon horrores biológicos para servirlos, muchos de los cuales han sobrevivido frecuentando la galaxia moderna.

LA FUERZA RODEA TODAS LAS COSAS VIVIENTES. Pero, ¿dónde el Jedi usa la Fuerza para curar, los Sith la usan para objetivos más siniestros. Su estudio del lado oscuro de la Fuerza, combinado con sus conocimientos de artes prohibidas, dio lugar a la alquimia Sith. Mediante la combinación de la ciencia científica y la filosofía del lado oscuro, la alquimia Sith usa la propia vida para forjar abominaciones únicas y sirvientes monstruosos. Durante siglos, los Sith han usado las ciencias oscuras para forjar plagas mortales y monstruos feroces.



Conocida como la bestia de Marka Ragnos, este terentatek feroz fue deformado en un engendro Sith hace miles de años por Marka Ragnos. Ahora, el Sith hace la lucha por derribar a la bestia.

PLAGAS OLVIDADAS

Enfermedades mortales y extrañas han plagado la galaxia desde los albores del tiempos. Muchas enfermedades son naturales, pero las plagas más devastadoras y las enfermedades atroces han surgido a partir de experimentos del lado oscuro siniestros. Una de las plagas registradas más tempranas estalló entre la especie Rakata Hace miles de años, durante los últimos años de su Imperio Infinito.

Los orígenes de la plaga son desconocidos; puede haber sido creada por rebeldes dentro del Imperio Infinito, o puede haber sido el resultado de experimentos Rakata descuidados. Sin embargo, las consecuencias de la plaga están bien documentados. Miles de millones de Rakata murieron; los que lograron sobrevivir se dieron cuenta de que estaban perdiendo su capacidad de manejar la Fuerza. Como los rakata basaron su tecnología impulsada por la Fuerza para conquistar y esclavizar mundos, esta plaga anunció el fin Imperio Infinito.

PLAGAS SITH

Los alquimistas Sith a menudo han desatado plagas contra sus enemigos los Jedi. Los síntomas varian desde la debilidad física, hasta la locura autentica, o incluso la caída al lado oscuro. En tiempos modernos, los Sith han manejado tales plagas como armas útiles y devastadoras en su guerra contra la República. Los Sith también han lanzado plagas en bestias sensibles a la Fuerza. Cuando los Sith reclamaron su mundo natal ancestral de Korriban, ellos descubrieron que las tumbas de los antiguos Lores Sith estaban infestadas de bestias del lado oscuro mortales llamadas hssiss. Mientras que algunos Sith entrenaron los hssiss como siervos, el ligeramente desquiciado Lord Renning desarrolló una plaga para destruirlos. Pocos han sido vistos en Korriban desde entonces.

Si no se controlan, tales plagas arrasarán mundos, se cobráran vidas, y se extenderan por toda la galaxia. Los Sith guardan celosamente sus secretos, y un creador de una plaga a menudo tomara su cura a la tumba, encantado de que su legado atormentara a sus enemigos en los años venideros. Los Jedi han desarrollado defensas contra las plagas Sith, pero derrotar tal mal a menudo les cuesta su salud, su cordura, o incluso sus vidas.

TERRAK MORRHAGE


El Lord Sith Vivicar maneja los poderes oscuros antiguos de Terrak Morrhage.

Terrak Morrhage fue un antiguo Lord Sith cuya plaga cuidadosamente diseñada casi destruye la Orden Jedi. El al principio entrenó en el Sigil planeta, aprendiendo las artes científicas del Sith y degustación deliberadamente venenos mortales para ganar la inmunidad.

La Maestra de Morrhage había huido decadas antes del Jedi. A menudo advirtia a su discípulo que la Orden vendría por ella, y su predicción se hizo realidad. Cuando ella fue finalmente derrotada por un equipo de ataque Jedi, Morrhage miro escondido como los Jedi quemaron el laboratorio de su Maestra, y con ella, toda una vida de descubrimientos.

Morrhage buscó venganza, que no sólo destruiría a los Jedi,sino que tambien expondría su hipocresía. Obligado a comenzar sus estudios desde el principio, Morrhage finalmente superó a su Maestra y creó una plaga horrible que tenía como objetivo los mas poderosos Jedi. Sus víctimas sufrieron la paranoia y la locura, ya que Morrhage uso la Fuerza para alimentar su propio poder. Con un ejército de Jedi enloquecidos bajo su control, Morrhage declaró la guerra a la Orden. Un curandero Jedi con un nombre perdido en la historia, descubrió una manera de contrarrestar la plaga de Morrhage "protegiendo" a las victimas a través de la Fuerza. Aunque este tratamiento finalmente resultó fatal para el curador, Morrhage fue derrotado. Pero antes de que el Jedi pudiera recuperar el cuerpo de Morrhage, este fue robado por sus seguidores restantes y sepultado en el planeta Malachor III. Milenios después, el Lord Sith Vivicar despertaría el espíritu de Terrak Morrhage y desataria la plaga del antiguo Sith contra los Jedi una vez más.

ENGENDROS SITH

Sinónimo de los terrores del lado oscuro, los engendros Sith son bestias monstruosas creadas usando la alquimia Sith y la ingeniería genética. Algunos monstruos son cuidadosamente elaborados, otros son animales o seres sensibles que han sido mutados para servir a los Sith, como el tuk'ata feroz en el planeta Korriban. Los engendros Sith son viciosos y poderosos, obedeciendo solamente a sus amos o sus propios impulsos.



Los engendros Sith puede tomar muchas formas, tal vez los más famosos son los terentateks. Estas bestias descomunales, con una mordedura venenosa, fueron supuestamente creados por el Jedi caido Exar Kun durante la Gran Guerra Sith. Exar Kun necesito un ejército para hacer frente a la Orden Jedi, entonces engendro los terentateks seres resistentes a la Fuerza que ansiar la sangre de los sensibles a la Fuerza. Esta combinación les hizo oponentes mortales a cualquier Jedi sin preparación. Después de la derrota de Exar Kun, los terentateks se extendieron por toda la galaxia.

Los engendros Sith son el origen de los fuegos del odio por destruir los enemigos del Sith.

Mientras que algunos engendros Sith son forjados en grandes números, otros se crean como abominaciones singulares. Una de estas manifestaciones del lado oscuro fue dado a luz hace siglos por el Emperador Sith. Conocido como Akure, la Bestia de la Oscuridad, estos engendros Sith gobiernan las profundas cavernas de Dromund Kaas y matan a todos los que tratan de poner fin a su existencia.

Aunque los Sith en el pasado crearon ejércitos enteros de engendros Sith para destruir a sus enemigos, el moderno Imperio Sith ha restringido su creación de engendros Sith. Estas abominaciones son poderosas, pero difíciles de controlar, que no encajan en la estrategia del Emperador Sith de subterfugio, infiltración, y paciencia.



NAGA SADOW

El Lord Sith Naga Sadow fue un poderoso hechicero y un estratega astuto, que vivió en Korriban antes de la subida del Emperador hace más de mil años. Su hambre por convertirse en el Lord Oscuro de los Sith, y de alta rivalidad con su igual el Lord Sith Ludo Kressh, provocó la Gran Guerra Hiperespacial con la República Galáctica.

Naga Sadow hierve de poder mientras perfecciona el arte oscuro de la alquimia Sith.

Sadow entendio que el miedo por las creaciones del lado oscuro podian ser tan útiles como los monstruos reales. Él utilizó una esfera de meditación, una rara forma de buque estelar infundido con la

tecnología Sith, para proyectar ilusiones de monstruos aterradores y ejércitos interminables en las mentes de sus enemigos. Cuando Sadow fue finalmente derrotado, el huyó al planeta selvatico de Yavin IV, donde uso la alquimia Sith y la experimentación para mutar a sus siervos, los massassi primitivos que una vez habitaron Korriban, en guerreros mortales. Durante su vida, Sadow escribió muchos tratados sobre alquimia y venenos. Más tarde copilo sus conocimientos en un Holocrón, los datos dentro inspiraron a generaciones de Sith después de él.

LARGO EXILIO

Con el orgullo herido y furia violenta, los Sith huyeron de su mundo sagrado en el exilio para prepararse para el día de su regreso vengativo.

LA GRAN GUERRA HIPERESPACIAL CONTRA LA REPÚBLICA debio ser el mayor triunfo del Imperio Sith. El Lord Sith Naga Sadow prometió a su gente gloria y conquista, pero en cambio el Imperio fue derrotado por la República con Naga Sadow huyendo para salvar su vida. Sin nadie más a quien culpar, los Sith sobrevivientes dirigieron su amarga furia contra la República. Su odio sólo se intensificó cuando la República intento erradicar cada rastro de civilización Sith de la galaxia. Unidos por un dominante y poderoso nuevo Emperador, los Sith huyeron de Korriban mientras los escuadrones de ataque de la Republica reducian su mundo hogar a la ruina. La flota Sith exiliada atravesado el espacio durante décadas, en busca de un nuevo hogar. Por fin, ellos se decidieron por el mundo de Dromund Kaas y comenzaron a perfeccionar su fuerza, reconstruyendo la estructura del poder Sith, y preparandosen para otra guerra.



Remanentes de la flota Sith se retiran de Korriban escapando de la destrucción a manos de la República. Ellos emprenden la busqueda de un nuevo hogar para el Imperio, comenzando un exilio que durará más de mil años.

EL VACIO DEL ESPACIO

Durante 20 años, la flota Sith exiliada fue a la deriva por el espacio profundo. Los Sith curaron sus heridas y reflexionaron sobre su derrota. Las estrategias de batalla Imperiales fueron disecadas, la

lucha Sith interna fue identificada como una debilidad clave, y la sorpresa de la República y el movimiento lento por defenderse fue visto como una vulnerabilidad lista para explotar.

Mientras tanto, el Sith se dedico a la formación. Ellos cavaron profundamente en el lado oscuro de la Fuerza, dominando nuevos poderes, y afilaron sus mentes y cuerpos en armas eficientes. Entonces, después de casi dos décadas de planificación y formacion, ellos descubrieron el mundo de Dromund Kaas.

SANTUARIO DEL SITH

Ocultos en el espacio profundo y cubiertos por tormentas, Dromund Kaas se convirtió en la nueva capital del Imperio Sith. El Emperador reunio a la población con promesas de venganza contra la República, y luego se retiró en aislamiento. Su voluntad debia ser realizada por el Consejo Oscuro, un grupo de poderosos e inteligentes Lores Sith. La supremacía del Emperador fue absoluta, y por debajo de él, el gobierno Sith formo resurgimiento del Imperio.

Mientras las masas levantaron un ejército y construyeron la armada Imperial, los Sith reconstruyeron sus rangos. Una ciudadela altisima se levantó en medio de la selva, y sólo a los Sith se les permitió entrar. Dentro de sus salas, una nueva generación de acólitos comenzó su formacion. El Consejo Oscuro se reunio en sus cámaras, y el propio Emperador residío en el corazón de la ciudadela, aunque pocos Sith alguna vez lo vieron.



Los primeros asentamientos Imperiales en Dromund Kaas proporcionaron una plataforma de batalla para limpiar las selvas y forjar la capital del Imperio.

UN EMPERADOR DISTANTE

El exilio del Imperio Sith se prolongó durante siglos. Mientras el ejército, la marina, y los Sith crecieron fuertes, el Emperador acumuló poder insondable y trazo una guerra de venganza contra la República. El gobernó desde la intimidad de sus camaras en la Ciudadela, y su vida se extendió a la inmortalidad virtual por la hechicería Sith.

Durante generaciones, el Emperador permanecio retirado de la sociedad. Cuando por fin apareció, el Emperador hablo sólo con el Consejo Oscuro, reduciendo los Sith más poderoso del Imperio por aduladores temblorosos ante su presencia. Aunque el secretismo enigmático del Emperador sólo aumentó su influencia sobre sus súbditos, unos pocos intentaron desafíarlo. Y como los períodos de ausencia del Emperador aumentaron, también lo hizo la osadia de su Consejo Oscuro.

EL CONSEJO OSCURO

Durante una tempestad violenta, Darth Lokess convocó a una reunión secreta de los once iguales miembros del Consejo Oscuro. Bajo el amparo de la noche, el Consejo Oscuro conoció y escuchó a Darth Lokess describiendo un plan brillante y audaz para derrocar al Emperador Sith, poniendo fin a su exilio implacable, y liderando el Imperio de nuevo a la guerra contra la República. Un ejército

de Sith bajo el mando de Darth Lokess fue colocado fuera de la reunión, listo para matar a cualquier miembro del Consejo Oscuro que se negara. Pero todos ellos acordaron destruir al Emperador.

Sigue siendo un misterio cómo el Emperador se enteró de la traición de su consejo. El permitió que su plan se llevara a cabo, pero cuando se reuníeron para hacer frente al Emperador, su castigo fue rápido y devastador. Once miembros del Consejo Oscuro murieron en un repentino destello en los pasillos de la Ciudadela. El último miembro, Darth Lokess, desapareció para siempre, aunque durante siglos algunos afirmaban que sus gritos podian ser oídos desde las entrañas de la Ciudadela.

Un nuevo consejo fue inmediatamente nombrado para sustituir a los traidores. El emperador había hecho su punto: su voluntad era absoluta, y ninguno se opondria a el. Y aunque esta no fue la última vez que el consejo desafio al Emperador, su lección sería humillar el Imperio y sus líderes Sith durante los siglos por venir.

FIN DEL EXILIO

El Emperador finalmente anunció el fin del exilio del Imperio después de más de un milenio de preparaciones. En cuestión de minutos, todo el Imperio Sith se levantó en venganza colectiva para marchar contra la República. Aunque la guerra terminaría en última instancia, en una tregua, el Imperio conquistaría la mitad de la galaxia y casi destruiria la República en el proceso. Tal éxito es un testimonio de la voluntad, determinación y enfoque vengativo del Imperio Sith durante su largo período de exilio.



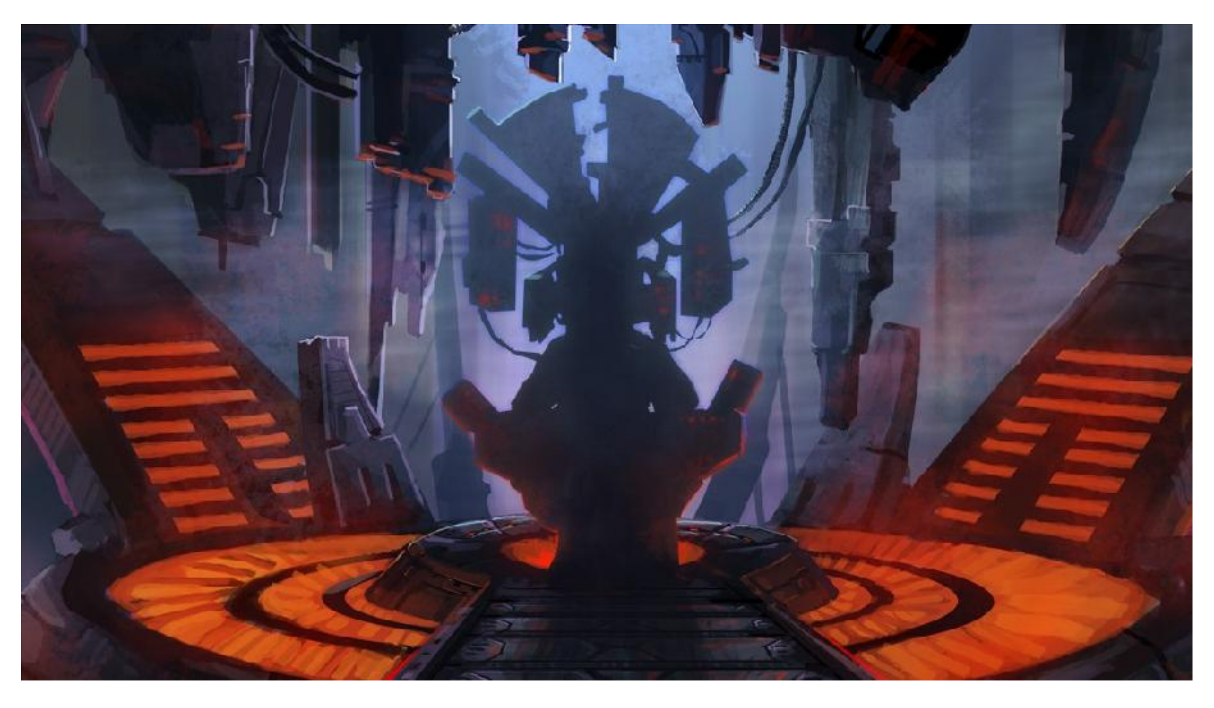
El Lord Sith Adrass lidero un asalto audaz y violento contra el Templo Jedi en Coruscant en las horas finales de la Gran Guerra. Ayudado por Darth Malgus, Lord Adraas y sus compañeros Sith estrellaron un buque de transporte robado por las puertas delanteras del Templo Jedi antes de derramarsen fuera para causar su destrucción. Aunque los Jedi lucharon valientemente, la furia ardiente del ataque Sith finalmente arraso el pasado glorioso del templo dejando a la República de rodillas.

EL EMPERADOR SITH

Con ojos tan negro como su corazón, el Emperador Sith detecta las debilidades de sus enemigos mientras conspíra por conquistar la República y la muerte por si mismo.

EL EMPERADOR SITH RESERVADO Y SUMAMENTE PODEROSO se levantó de inicios desfavorables hace más de mil años. Nacido de agricultores en el planeta Medriaas, Tenebrae entró en la galaxia sin derramar una lágrima. Y miro a sus padres con ojos frios despiadados.

Como los años pasaron, Tenebrae manifesto poderes de la Fuerza y perfeccionó su dominio del lado oscuro. Pronto dominó su planeta natal, consumio la vida de miles de Lores Sith, y tomo el título de un verdadero Emperador Sith. Impulsado por su búsqueda de la inmortalidad y alimentado por las energía minadas de sus víctimas, el Emperador vivió durante siglos, acumulando poder insuperable, reconstruyendo su Imperio exiliado, y trazando su ascenso al reinado final.



"Mi ascendencia es inevitable. Un día, un año, un milenio, no importa".
El Emperador Sith

EL EMPERADOR SITH
EDAD: 1,300+
NOMBRES: Tenebrae, Lord Vitiate
MUNDO HOGAR: Nathema (antes Medriaas)
FAMILIA: Lord Dramath (padre) campesino no identificado (madre)
APRENDIZ: Exal Kressh (fallecido)
SIERVOS: La Mano, la Ira, la Voz, los Hijos del Emperador, la Guardia Imperial

ALIMENTADO POR EL LADO OSCURO

Tenebrae manifesto sus poderes increibles de la Fuerza a la edad de seis años. Su don oscuro marco a Tenebrae por un lugar del poder en el Imperio, pero también reveló la traición de su madre. Ella confesó llorando a su marido que Tenebrae habia nacido de su infidelidad con el gobernante Sith de su mundo natal. Enfurecido por esta traición, el padre de Tenebrae atacó a su esposa infiel.

Rebosando de furia por su padre, Tenebrae despertó toda la extensión de su poder. Tenebrae tomó las vidas de sus padres cuando el perfeccionó su talento con el lado oscuro de la Fuerza.

LORD VITIATE

Por la edad de diez, Tenebrae fue temido a traves de Medriaas cuando todo el continente norte cayó bajo su dominio. El Lord Sith Dramath, gobernante planetario de Medriaas, intento llevar al niño en la linea. Tenebrae rompió la mente de Lord Dramath, pero no antes de revelarle que el era en realidad su hijo.

Con todos los Medriaas bajo su poder, Tenebrae viajó a Korriban y se reunió con el Lord Sith Marka Ragnos, gobernante de todos los Sith. Marka Ragnos reconoció el poder increíble de Tenebrae y nombró al chico Lord Vitiate. El joven Sith desatos sus emociónes enigmáticas como Lord Vitiate. Pero se le dijo que frenara sus emociones y dejara que la ira alimentara su poder desde dentro. El Sith obedeció y se convirtieron en fieles seguidores de Lord Vitiate.

LA TOMA

Lord Vitiate regresó a su planeta natal, mientras que el resto del Imperio Sith libró la Gran Guerra Hiperespacial contra la República. Cuando la ofensiva Sith presipitada terminó en fracaso, el Imperio se derrumbó, pero Lord Vitiate era más fuerte que nunca. Él ofrecio a cada Sith sobreviviente unirsele o morir a manos del Jedi. Ocho mil Lores Sith se reunieron en Medriaas y acordaron participar en un ritual que uniría los Sith juntos como un arma definitiva del lado oscuro.

El ritual duró diez días. Lord Vitiate orquestó la hechicería y el planeta Medriaas fue consumido por el mayor nexo del lado oscuro que la galaxia veria alguna vez. Cuando terminó el ritual, Lord Vitiate surgió como el único sobreviviente. El dolor, la energía, y el sufrimiento de cada entidad viviente en el planeta alimentaron su poder y prolongaron su vida durante siglos. El planeta sin vida de Medriaas se hizo un vacío en la Fuerza y fue borrado de la historia. A partir de aquel momento en adelante, el mundo seria para siempre conocido como Nathema, lugar de nacimiento del único Emperador Sith.

EL EMPERADOR SITH

Lord Vitiate regresó a Korriban y se declaró Emperador de los Sith. De los Sith más sabio, el creó nuevos Lores y formó el Consejo Oscuro, de 12 Sith que obedecerian su voluntad y dirigirian el Imperio. El Emperador entonces declaró la Gran Guerra Hiperespacial contra la República imposible de ganar. Bajo sus órdenes, los Sith se retiraron de Korriban.

El Imperio Sith fue a la deriva por el espacio exterior durante décadas antes de seleccionar el mundo selvatico de Dromund Kaas como su nueva capital. Mientras que sus seguidores comenzaron a reconstruir el Imperio Sith, el Emperador se retiró en el aislamiento para idear un plan maestro de alcance increíble y genio asombroso. Su estrategia no sólo sentaria las bases para la destrucción de la República, sino que también prepararia la galaxia para el ascenso del Emperador a la inmortalidad.

MAESTRO DE LA VIDA Y LA MUERTE

El Emperador vivió durante milenios, su vida extendida por el ritual de toma que hábilmente orquesto en Nathema. Mientras que generaciones de ciudadanos Imperiales murieron alimentando

su maquinaria de guerra, la obsesión del Emperador con la inmortalidad continuo ardiendo en su interior. El comenzó a amurallarse lejos de la galaxia exterior y erigió escudos para protegerse de las amenazas potenciales. En su exilio autoinducido, sólo el Consejo Oscuro y sus centinelas de mayor confianza se les permitió poner los ojos en el Emperador. Para protegerse contra la traicion de los Sith, el Emperador formó la Guardia Imperial, un ejército desinteresado de soldados de élite especialmente entrenados para llevar a cabo las órdenes del Emperador y aniquilar a los usuarios de la Fuerza.


El Emperador Sith observa una batalla espacial librada entre la República y las fuerzas Imperiales durante la Gran Guerra.

Por ultimo, el Emperador se dio cuenta de que no podía confiar en nadie más que en sí mismo. Usando sus poderes increíbles oscuros, el Emperador imprimio su conciencia en peones inconscientes que servieron como recipientes para llevar a cabo su voluntad. A través de los ojos y los oídos de estos "niños", el pudo descubrir amenazas, tanto en el Imperio como en la República mientras ellos eran solamente susurros. Y en caso de necesidad, el Emperador podía tomar el control de sus niños y darles instrucciones para aplastar cualquier complot que se atreviera a desafiar su voluntad.

Durante los siglos del exilio del Imperio, el Emperador continuó desarrollando su base de operaciones secreta y protegiendose contra amenazas invisibles. En su busqueda implacable y egoísta de la inmortalidad, el Emperador exploró las profundidades mas siniestras, e inexploradas del lado oscuro. El costo devastador de sus acciones seguiría siendo un misterio durante los próximos años.

EL REGRESO

Después de más de mil años en el exilio, el Emperador Sith lanzó su ataque sorpresa devastador contra la República. Aunque sus seguidores fueron motivados por la venganza, el Emperador solo actuó para traer la galaxia bajo su control, un preludio necesario para su oferta en curso de la inmortalidad.

La estrategia del Emperador forzo la República al borde de la destrucción, pero la Gran Guerra se prolongó durante décadas ya que la República se negó a ceder. Por último, el Emperador permitió que la guerra terminara en una tregua, una táctica despiadada inconcientemente calmada debido a su vínculo mental con el Maestro Jedi Revan, un legendario héroe de la República que el Emperador tenía en cautiverio después que el Jedi intentó matarle. Pero ni siquiera Revan pudo pacificar los verdaderos planes del Emperador por la galaxia.

EN LAS SOMBRAS

Desde el fin de la Gran Guerra, el Emperador se ha retirado una vez más para prepararse para su vocacion misteriosa. El Consejo Oscuro obedece sus órdenes, mientras juegan sus propios partidos

de poder político. Mientras tanto, los miembros de la Orden Jedi en secreto conspiran para purgar el Emperador de la galaxia de una vez por todas.

Ayudado por su base de operaciones potente, sigilosa y de gran alcance, el Emperador toca cuerdas a traves de la galaxia para llevar a cabo su golpe maestros, detalles que solo el Emperador sabe. ¿Si el tiene éxito en sus planes, el Emperador conquistará la muerte por si mismo y se hara el ser mas poderoso de toda la historia galáctica.

BASE DE OPERACIONES DEL EMPERADOR

El Emperador oculto manipula y domina la galaxia desde su base de operaciones de gran alcance: la Guardia Imperial, la Mano, la Voz, la Ira, y los Niños.

EL EMPERADOR TEME SÓLO LA MUERTE. Fue este temor que inspiró al Emperador a poseen seres para servir como la Voz y la Mano, el primero para hablar su voluntad y el segundo para servir como conducto a través del cual el podía controlar su Imperio. Para extender su alcance y vista, el Emperador creó sus niños a través de los cuales podía ver y actuar a su antojo. Para aquellos que le disgustaba, el Emperador dio forma a la Ira, el verdugo ultimo, que vivía sólo para avatir los enemigos del Emperador y humillar la galaxia. Por último, forjó la Guardia Imperial como un ejército de guerreros fieles, encargados de aplastar los enemigos del Emperador y proteger su dominio. Con esta base de operaciones, el Emperador busco protegerse de los peligros de los mortales y hacer doblar la galaxia ante él.



GUARDIA IMPERIAL

Los guerreros no sensibles son la ultima fuerza del Imperio, la Guardia Imperial es un ejército desinteresado dedicado al Emperador y solo al Emperador. Vestidos con una armadura de color rojo sangre y empuñando armamento letal diseñado para exterminar a los usuarios de la Fuerza, la Guardia Imperial se extiende a través de la galaxia a las ordenes del Emperador, destruyendo sus enemigos, tanto fuera como dentro del Imperio. Cuando se enfrenta a la Guardia Imperial, el más poderoso de los Sith usando sus sables de luz, se entregan a la muerte inevitable gracias a las electrovaras de los guardianes. Incluso los miembros del Consejo Oscuro temen la Guardia Imperial, aunque muchos moriran antes de admitir tal debilidad.

LA MANO

El grupo misterioso conocido como la Mano del Emperador comprende 12 purasangres Sith enigmáticos. La existencia de la Mano se mantiene en secreto para todos excepto los niveles superiores de la estructura de poder Imperial. A estos pocos fuertes que conocen la Mano, se les conoce individualmente como "siervos." La Mano obedece al Emperador con devoción absoluta, operando en las sombras para supervisar y ejecutar sus planes maestros.

La Mano es conducida por el Siervo Uno, un delegado sabio, perspicaz, y frío, que fue el primer miembro unido al Emperador. Él está eternamente acompañado del Siervo Dos, un visionario

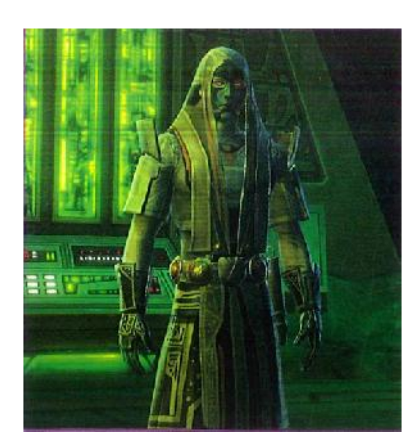
profético de la Mano, cuya estrecha relación con la mente del Emperador ha erosionado en gran parte su cordura. El resto de los siervos llevan a cabo la voluntad del Emperador desde la oscuridad, emergiendo sólo en tiempos de crisis. Los siervos de la Mano comparten la longevidad de su Maestro, viviendo al margen de la edad por siglos bajo su mando. A cambio, el Emperador se basa en la fuerza de sus siervos en la Fuerza y sus cuerpos para alimentar su poder cada vez mayor, dejando los siervos marchitos y frágiles. Pero sin memoria de sus vidas pasadas, los siervos no tienen historia y viven unicamente para servir al Emperador.



El Siervo Uno y el Siervo Dos del Emperador a menudo operan juntos la Mano, supervisando la voluntad del Emperador.

"El Consejo Oscuro corre ciego. Sólo nosotros supervisamos la voluntad del Emperador en la galaxia. "Siervo Uno

LA VOZ



La Voz es la boquilla a través de la cual el Emperador entrega sus órdenes. Esta esencia poseida sacrifica toda conciencia para convertirse en un recipiente hueco para el Emperador. Durante siglos, el Emperador ha tomado muchas voces, desde niños pequeños a especies exóticas. Cuando la Voz habla, lo hace fríamente, sin emociones, y con el tono de mando del Emperador. La Voz también maneja el poder increíble del Emperador y es capaz de abatir a cualquiera que le disguste. Aquellos que dialogan con la Voz son sobrecogidos de miedo y obediencia inquebrantable. Hablar con la Voz es hablar con el propio Emperador.

Voss Mystic, es uno de los muchos seres poseídos por el Emperador que sirven como su voz.

El Emperador creó su primera Voz despues que el legendario Jedi llamado Revan intento materle en Dromund Kaas. Aunque el complot de Revan falló, él se acercó a corta distancia del Emperador. Para protegerse contra la vulnerabilidad, el Emperador creó la Voz para entregar sus órdenes mientras se distanciaba de las fuerzas que conspiraran contra él. Siglos más tarde, esta misma salvaguardia salvaria al Emperador una vez más.



LA IRA

Lord Plaga, fue el primer Sith que sirvio como verdugo del Emperador conocido como la Ira.

La Ira del Emperador es un verdugo fiel que existe para destruir a los enemigos del Emperador antes de que puedan actuar contra él. La primera Ira fue Lord Plaga, un Sith de sangre pura. Lord Plaga en secreto se aliado con el Jedi Revan hace tres siglos antes de traicionar el intento de asesinato del Jedi contra el Emperador. Por su dedicación, Lord Plaga fue recompensado con el título de la Ira del Emperador y una inmortalidad eternamente

atormentadora. Pero a diferencia de los siervos de la Mano, la Ira se salvó del proceso de unión paralizante de modo que puede manejar su fuerza llena para aplastar a los enemigos del Emperador.

Después de que Lord Plaga se quito el manto de la Ira en circunstancias misteriosas, la Mano del Emperador busco encontrar un reemplazo. Millones de los Sith mas poderosos de la galaxia fueron onsiderados, pero al final sólo uno probaría ser digno de servir al Emperador.

NIÑOS DEL EMPERADOR



La sola Mano no podía alcanzar los deseos del Emperador. Asi que creo una nueva clase de siervos. Los Niños de cada especie a través de la galaxia fueron en secreto visitados por la Mano y traidos ante el Emperador, donde el hundió sus deseos mordaces e insidiosos en sus mentes maleables. Los Niños fueron devueltos entonces a sus cunas, inconcientes del poder orrible que yacía latente en su interior. Para el resto de sus vidas, estos peones involuntarios sirvieron como los ojos y los oídos del Emperador. Y si el deseaba su accion, el Emperador podía extender la mano y controlarlos para decretar su voluntad. Así nacieron los Niños del Emperador.

El Emperador asume el control de uno de sus Niños involuntarios.

Los Jedi permanecieron ciegos ante los Niños del Emperador debido a la presencia del Primer Hijo, el ser que fue impreso primero con el poder del Emperador. Mientras que el Primer Hijo vivío, el ejército secreto del Emperador permaneció oculto e indetectable bajo las narices de la República. En la época de la Gran Guerra, cientos de los Niños del Emperador fueron introducidos dentro de la República. Como Jedi dedicados, soldados leales y políticos influyentes todos, inconcientemente sirviendo como espías del Emperador, y cuando el Emperador quiso, actuaron para derribar la República que tanto querian.

FORMACIÓN SITH

Miles entran en la Academia Sith. Pocos sobreviven. Para completar los juicios, los acólitos deben aprovechar su odio, furia y pasión para demostrar su valia como un Sith.

EL SITH EXPRESA LA PASIÓN, LA FUERZA Y EL PODER. Muchos persiguen estos ideales, pero pocos están a la altura. Cada ser sensible a la Fuerza en el Imperio debe soportar las duras pruebas, implacables que han conformado los Sith durante milenios. Algunos son cuidados por el privilegio a partir del momento en que muestran sensibilidad a la Fuerza. Otros temen los juicios y ocultar su talento, sólo para ser obligados a hacer frente a las pruebas. Pero independientemente de su origen, la mayoría de los acólitos se mueren en completo fracaso, su debilidad expuesta por las exigencias aplastantes de la Academia Sith en Korriban.

Ya sea deshecho por las instrucciones de su supervisor, golpeado por sus compañeros acólitos, o devorado por las bestias de Korriban, muchos acólitos mueren durante su formación. Otros usan los juicios para perfeccionar su fuerza y profundizar su comprensión del lado oscuro. Pero en última instancia, sólo los más temibles, poderosos y astutos acólitos se levantan para demostrar su valía y convertirse en Sith.



Como los acólitos Sith entrenan en la Academia Sith, ellos constantemente miran hacia un obelisco obsesionante en la sala principal. Este monumento simboliza la pirámide de poder contra la cual todos los Sith luchan por subir.

Los rostros de antiguos Sith recuerdan a los acólitos de la herencia eterna que van a heredar en caso de ser Sith.

EL ELEGIDO

En el Imperio, los Sith son considerados como los seres más temidos y poderosos de la galaxia. Ellos exigen respeto incondicional y autoridad, y convertirse en un Sith es un honor y un privilegio. Muchas familias cuidan a los Sith potenciales desde la infancia; otras familias esconden la sensibilidad a la Fuerza de sus niños para protegerlos de los juicios severos Sith. Estos niños son arrastrados en última instancia, de sus hogares mientras sus padres son castigados por negar al Imperio otro potencial Sith.


Los acolitos Sith meditan en su odio y agresion en cada entrenamiento de combate en la Academia Sith.

Durante siglos, solo los pura sangre Sith y los humanos Imperiales se les permitió intentar los juicios. Pero después de que innumerables Sith cayeron en la gran guerra contra la República, el Imperio busco reforzar sus filas Sith admitiendo cualquiera con sensibilidad a la Fuerza. Los mundos conquistados son rastreados por esclavos sensibles a la Fuerza, y todos los que demuentran un talento son forzados en los juicios extenuantes. Algunos se aficionan a la formación, como el esclavo kaleesh despiadado llamado Xalek. Otros fallan miserablemente. Pero cualquiera que sea su destino, los tradicionalistas indignados condenan a los extranjeros que deshonran y debilitan al Sith.

OLVIDADOS POR LOS SUPERVISORES

Los instructores de acólitos Sith, los supervisores tienen la tarea de erradicar a los débiles y moldear la próximos grandes Sith que llevaran el Imperio a la gloria. La crueldad, la manipulación y el engaño son los instrumentos selectos de la instrucción. Al exigir nada menos que la perfección de su clase de estudiantes, los acólitos aprenden rápidamente el costo del fracaso. Cuando todavía era un joven maestro, el supervisor Ragate se deleitaba en la reducción del primer acólito que tropezaba bajo su tutela, dando una advertencia severa y eficaz a sus estudiantes sobrevivientes.

La brutalidad es sólo un modo que un supervisor da forma a los acólitos Sith. Algunos plantan las semillas del engaño, regando a los acólitos más débiles con la alabanza del mas fuerte. Estudiantes para derribarlos. Otros envían acólitos en tareas imposibles en las tumbas mortales o los desechos hostiles de Korriban. El supervisor Rance debido a su influencia retorcida en las selvas de Korriban retorció sus mentes y volvio loco a sus estudiantes. Sólo dos acólitos volvieron con Rance. El simplemente sonrió y ordenó a los acólitos exhaustos que lucharan a muerte. El vencedor sería un Sith.



SUPERVISOR HARKUN

Un instructor aspero y dominante en la Academia Sith, el supervisor Harkun es conocido por su tradicionalismo incondicional. Harkun se enorgullece de su título y responsabilidades, viendose a sí mismo como un guardián de los idales Sith que desaparecen rápidamente.

Para Harkun, solo los acólitos humanos de pura sangre pueden encarnar realmente los ideales del Sith. El se ahoga en la bilis con la mera visión de los extranjeros y esclavos que inundan la Academia Sith, debilitando los Sith con su sola presencia. Si cualquier esclavo o extranjero son tan desafortunado como para ganar su instrucción, Harkun hará todo lo posible para arruinar al acólito indigno.

La campaña vitriólica de Harkun contra la infestación extranjera de las filas Sith le ha ganado el respeto y el miedo de los acólitos. Entre los Lores Sith, el tiene una reputación de producir algunos de los Sith más capaces del Imperio. Cuando Lord Zash personalmente le exigió a Harkun le presentara un aprendiz apropiado, él personalmente preparo un pura sangre llamado Ffon para el papel. Harkun vio con horror cuando un poderoso acólito esclavo superó Ffon para convertirse en aprendiz de Lord Zash.

JUICIOS SITH

Para convertirse en Sith, un acólito debe enfrentar y vencer muchos juicios. Cada desafio prueba el valor de combate, el talento con el lado oscuro, y el conocimiento del Código Sith. Tales juicios pueden ocurrir en cualquier parte en Korriban, desde las células frias y húmedas de la cárcel de la Academia Sith a la tumba mortal de Naga Sadow.

Los supervisores solo exigen el éxito, y no hay ninguna regla para los medios por los cuales un acólito triunfa. Algunos forman alianzas para lograr mejor sus objetivos, mientras que otros atacan a cabo solo

traicionando a los aliados confiados cuando el éxito está al alcance. El más creativo y despiadado de la victoria, mejores posibilidades tiene un acólito de convertirse en Sith.

CORONACIÓN DE UN SITH

Pocos completar los juicios mortales Sith. Para alcanzar el rango de Sith, los acólitos deben convertirse en el aprendiz de un Lord Sith y ofrecer su vida a las órdenes de su nuevo Maestro. Los Lores Sith que buscan un aprendiz miran de cerca la nueva cosecha de acólitos. Siendo rápidos para reclamar el más poderoso de los estudiantes, mientras que algunos Lores Sith intervienen en la formación de un acólito cuidando del siervo perfecto.

Finalmente, después de conquistar los juicios y de ser tomado como un aprendiz, el acólito se convierte en un Sith, los seres más poderosos, respetados y temidos en todo el Imperio.



SUPERVISOR TREMEL

Durante décadas, el supervisor Tremel ha forjado poderoso Sith de acólitos dispuestos a recibir su formación. La instrucción aspera e implacable que Tremel emplea es una tácticas cultivadas durante generaciones, transmitida de su linaje famoso de supervisores que enseñaron a Sith en siglos anteriores en Dromund Kaas. Como su antepasado Hyron Tremel, el aplica formacion brutal para erradicar al débil y garantizar que sólo los acólitos más puros se levantaran para convertirse en Sith.

Como muchos supervisores, Tremel desfavorece la nueva política del Imperio de admitir a cualquiera con sensibilidad a la Fuerza en la Academia Sith. De esta preocupación, Tremel forjó una amistad con su igual tradicionalista el supervisor Harkun. Durante una reunión privada, los dos supervisores idearon un plan para ahogar la afluencia de esclavos, extranjeros, y acólitos de sangre variada, salvaguardando la antigua herencia de los Sith. Los planes de Tremel pronto fueron interrumpidos cuando su acólito de sangre variada Vemrin se ganó el favor de Darth Baras. Desesperado por bloquear el ascenso de Vemrin al poder, el supervisor Tremel reclutó un nuevo acolito poderoso para destruir a Vemrin y sustituirle como el aprendiz de Baras.

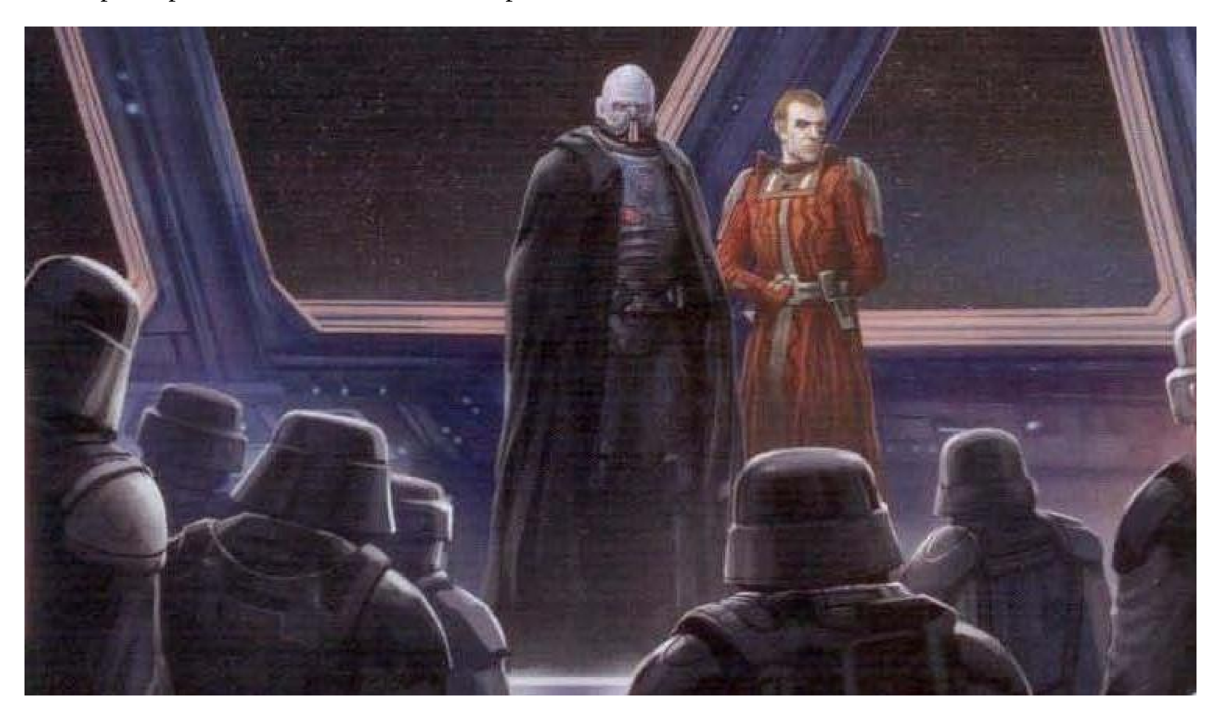
Aunque el plan de Tremel trabajó en última instancia, el de repente y misteriosamente desapareció poco después de traer el nuevo acólito a Korriban. Los rumores que se extienden es que el propio Darth Baras planeó la caída de Tremel, pero la verdad sigue siendo un misterio. Independientemente de los términos de su partida, el supervisor Tremel sigue siendo uno de los instructores más respetados en la historia de la Academia Sith.

MODELOS DEL IMPERIO

Los Sith dominan cada aspecto de la vida Imperial. Legiones de esclavos, sirvientes y soldados veneran y temen estos jefes supremos.

ES LLAMADO EL IMPERIO SITH POR UNA RAZÓN. Aunque los ciudadanos Imperiales ordinarios superan en número a sus Lores Oscuros 10,000 a uno, el Imperio Sith imponente es la autoridad suprema. Los mandatos de un Sith son obedecidos sin vacilación, si ellos gritan en el campo de batalla, declaran en los pasillos del gobierno, o susurran desde las sombras más negras.

Hacer caso omiso de un Sith invita al castigo inmediato; desobedecer es prometerse una muerte lenta. No importa qué tan alto rango tenga un oficial Imperial o un distinguido ministro de gobierno, todos saben que ellos son meras marionetas que bailan en los caprichos de los crueles y caprichosos Maestros Sith. Sin embargo, los más grandes líderes Sith engendran más que miedo en sus súbditos. Muchos son adorados y exaltados como leyendas vivas... y todos estan de pie entre los ciudadanos del Imperio para exterminar la odiosa Republica.



Antes de la invasión de Coruscant, Darth Angral inspecciona un grupo de comandos de élite conducidos por Darth Malgus.

HEROES DEL IMPERIO

El Imperio Sith habría caido hace milenios si sus líderes no entendieran cómo motivar a su gente con algo más que las amenazas y la intimidación. Los Lores Sith son generosos con sus súbditos, regalando a los ciudadanos comunes los ricos despojos de los mundos conquistados. Las poblaciones esclavizadas son divididas entre las familias Imperiales como criados y trabajadores, asegurando una vida de comodidad y lujo para sus amos. Cada equinoccio en Dromund Kaas es anunciado con una semana de fiesta indulgente, recordando a la gente porque ellos luchan y porque pueden perder. Vaverone Zare, una de las Lores Sith más seductoramente hermosas del Imperio, es vista a menudo conduciendo desfiles decadentes por las calles de la ciudad de Kaas, animando a los ciudadanos a unirse a ella. Ya sea que la gente acepte sus invitaciones con miedo o con amor es irrelevante; lo que importa es que los Sith y los sujetos permanecen unidos.

MAESTROS DEL TERROR

Los Sith son conocidos por vestir tunicas elaboradas blindadas e intimidantes máscaras para ocultar su verdadero rostro. Estas formas majestuosas se inspiran en antiguas leyendas Sith y la mitología, proyectando una imagen aterradora de la omnipotencia oscura. El regio Darth Marr oculta su rostro detrás de tal máscara. Los rumores rodean la audiencia particular del Moff Xerxian con Marr, después de que el Moff dejo de reprimir un alzamiento violento en Sullust. Supuestamente Marr se



quitó la máscara y el Moff Xerxian contempló el rostro arruinado del Lord Oscuro. Después, el Moff dictó una carta de dimision, y luego se pegó un tiro.

El impresionante traje de combate blindado de Darth Marr sigue el aspecto de pesadilla de una criatura engendro Sith.

DARTH ANGRAL

Uno de los jefes militares más célebres del Imperio, Darth Angral de sangre fria condujo la flota que invadió y saqueó Coruscant. Angral decapitado personalmente al Canciller Supremo de la República en la Torre del Senado, y se disponía a forzar una rendición incondicional cuando el Emperador declaró la paz. Con sus ambiciones de guerra cortadas inesperadamente, Darth Angral emprendio una nueva carrera como un maestro de intriga. Sus esquemas complejos rivalizaban con los de la Inteligencia Imperial por su audacia y astucia. Enviando a su único hijo en una misión secreta en el espacio de la República, Angral lo colocó en los más altos niveles de la estructura de poder militar del enemigo. Como aquel plan se realizo, Angral entreno un trío de aprendices Sith, los Lores Sadic, Praven y Nefarid. Juntos, se preparaban para destruir la República de una vez para siempre.



Algunos Sith creen que la apariencia del aspecto distinguido de Darth Angral es un signo de debilidad y una falta de poder del lado oscuro.

CAMPEON DE BATALLAS



Es un testimonio de la cúpula militar Sith que los soldados Imperiales orgullosamente siguen a sus maestros a la batalla. Darth Decimus, conocido como el "Lord Baluarte" por sus tropas, tiene una reputación de ir al frente, atacando en la batalla, y rompiendo las líneas enemigas a través de la pura fuerza de voluntad.

Antes de convertirse en Darth Thanaton, Teneb Kel dirigió el ejército que retomó el planeta Begeren. En un gran riesgo personal, se infiltró en la fortaleza del enemigo para asesinar a sus líderes y poner fin al conflicto.

La armadura de Darth Thanaton incorpora dispositivos de soporte de vida e inyectores estimulantes de combate que le dan una ventaja en la batalla.

Uno de los más grandes guerreros de la Orden Sith es Darth Malgus, conocido por inspirar a los ejércitos con su furia valiente y pasión vengativa. Malgus asalto las defensas de la República de Korriban en el inicio de la Gran Guerra, rompiendo el ejército de la República, y aplastando los Jedi desafiantes reclamando

el planeta natal Sith. Al final glorioso de la batalla, Malgus rugió un grito de guerra que su ejército apasionado repitio, sacudiendo los mismos acantilados de Korriban.

CONSPIRADORES OSCUROS

Las intrigas políticas y las rivalidades privadas mortales plagan la orden de los Sith, grupos de lideres del Imperio que unos pocos ciudadanos son cada vez testigos. Incluso como acólitos en Korriban, a los Sith se le enseña cómo navegar por las luchas de poder eternas que definirán el resto de sus vidas. Maestro de la politica como Darth Baras y Darth Vowrawn se enfrentan en las cámaras de Citadel en Dromund Kaas, compitiendo por poder y prestigio. Ejércitos de espías y agentes atacan a los adversarios de sus amos en guerras secretas que cobran cientos de vidas. Darth Baras particularmente exterminó toda la familia rival de Jarastok en un proceso que tomo una década en completar. A cambio se ganó el favor de la familia Eteelan, que durante mucho tiempo había buscado vengar un asesinato de uno de sus antepasados por un Jarastok siglos antes. Baras entonces, habilmente puso a los Eteelanos contra su propio rival historico, Darth Angral.



La máscara inescrutable usada por Darth Baras proyecta una fachada de calma impasible, pero la rabia hirviente se esconde debajo de ella.

DARTH MALGUS

Darth Malgus guerrero, visionario y estadista sabe que él es el verdadero heredero del Imperio. Para cumplir su destino, debe tomar el trono por sí mismo.

DURANTE MAS DE TRES DÉCADAS DARTH MALGUS ha jugado un papel decisivo en muchas victorias Imperiales mayores. Él ha tomado repetidamente enemigos por sorpresa y aplastado incluso la resistencia más fuerte con sus métodos poco ortodoxos y su poderosa ira. Sin embargo, el precio de sus victorias ha sido alto. El cuerpo desfigurado de Malgus se mantiene unido por máquinas, y una furia, y obsesión por la venganza.

La demanda repentina de paz por el Emperador justo cuando los Sith estaban en el umbral de la victoria fue un golpe desmoralizador para Malgus. En los años siguientes del Tratado de Coruscant, Malgus se convenció que el liderazgo Imperial se había puesto demasiado miope y conservador para gobernar la galaxia. El Emperador había demostrado que no era el líder que los Sith necesitaban para derrotar a los Jedi. El tendría que ser reemplazado.

HÉROE DEL IMPERIO

Incluso antes de la Gran Guerra, Malgus fue ampliamente considerado como uno de los más grandes guerreros en el Imperio Sith. Su patriotismo, compromiso y voluntad fueron insuperables por sus iguales y valorados por su Maestro Sith de pura sangre, Lord Vindican. Malgus llevó varias expediciones a las Regiones Desconocidas cuando los recursos del Imperio se pusieron escasos o sus fronteras requirieron la expansión. El fue venerado por los soldados Imperiales bajo su mando, que encontraron en Malgus un Sith que respetaba el servicio y los llevaba a la excelencia.

Malgus fue rara vez conocido por mostrar abiertamente emociones positivas, pero el anuncio del Emperador que el Imperio debia invadir el espacio de la República fue uno de los momentos más felices de su vida. Malgus había estudiado la historia de su pueblo y entendia la obsesión Jedi con el exterminio de los Sith. Por fin, el Imperio se vengaría y devolveria el orden a la galaxia. Malgus con impaciencia se ofreció para servir en la vanguardia de las fuerzas del Emperador.



"Esta galaxia siempre ha pertenecido a los Sith. La gente de la República ha olvidado este hecho. Debemos recordarselo a ellos''. Darth Malgus

DARTH MALGUS
EDAD: 60 años
MUNDO HOGAR: Dromund Kaas
NOMBRE DE NACIMIENTO: Veradun
APRENDICES: rumores no confirmados indican que Malgus entreno al menos un aprendiz que permanece en las Regiones Desconocidas
SIERVOS Y ALIADOS: Eleena, Shae Vizla, Gran Moff Rycus Kilran, Darth Serevin

LIDER DE LA GRAN GUERRA

Una serie de victorias rápidas en Belkadan, Sernpidal y Ruuria abrieron una ruta hiperespacial directa al verdadero objetivo del Imperio: Korriban. Después de mas de mil años de exilio, el hogar ancestral de la Orden Sith de nuevo sería gobernado por los amos del lado oscuro. Durante la incursion en la estación espacial sostenida en Korriban por la República, Darth Malgus luchó con la joven heroína Jedi Satele Shan por primera vez. Aunque Satele escapó sin heridas, Darth Malgus mató a su Maestro Jedi.

La victoria en Korriban marcó el inicio de casi tres décadas de guerra abierta entre el Imperio y la República. Darth Malgus encabezo los ejercitos que conquistaron planetas en todo el Borde Interior. Los defensores de la República tuvieron la suerte de escapar estas batallas contando que Malgus daba zancadas con firmeza al frente de sus ejércitos destrozando fortificaciones en solitario.

La campaña Brutal de Malgus casi termina para siempre, cuando sufrió una derrota aplastante luchando contra Jace Malcom, el comandante elite del Escuadron Estrago, y Satele Shan en Alderaan. Los mayores cirujanos del Imperio en cibernética repararon el cuerpo destrozado de Malgus e instalaron un aparato respiratorio especial para ocultar su cara aruinada. Malgus salio de esta experiencia terrible deseando la venganza, y se ofreció como voluntario para liderar el ataque sorpresa devastador contra el Templo Jedi en Coruscant. Auque habia esperado encontrar a Satele Shan entre los defensores del templo, Malgus se contentó con ver el Templo Jedi arruinado en escombros junto con cada uno dentro.



Darth Malgus ataca a Satele Shan en la batalla por el control de Alderaan durante la Gran Guerra.

DESILUSION

Cuando el Emperador anunció el final abrupto de la guerra inmediatamente después del Saqueo de Coruscant, Malgus se enfureció. No podía entender por qué el Emperador exigia la paz cuando los Sith estaban tan cerca de romper la República y erradicar la Orden Jedi.

Malgus ya había explorado el camio de la piedad por si mismo a través de su compañera Twi'lek, de toda la vida, Eleena. Ella era su esclava, pero su relación fue mucho más profunda. Eleena fue la única persona que Malgus habia amado, pero su relación con una extranjera le hizo un extraño entre los Sith. El finalmente confesó su amor por Eleena justo antes del final de su vida. Ya no habria un lugar para la compasión en él. Malgus partió a las Regiones Desconocidas para dedicarse a sí mismo a odiar.

Existen pocos registros del tiempo que Malgus estuvo entre las estrellas inexploradas de la galaxia. Los informes sugieren que el se sumergió entre las culturas extranjeras dominando muchas lenguas. Nunca un gran partidario tuvo un disgusto informal del Imperio por las especies exóticas, Malgus se convenció que la cultura Imperial de humanos y Sith dominantes fuera una auto-derrota.

HOSTILIDADES RENOVADAS

Malgus regreso al Imperio como un hombre cambiado. Su pasión juvenil se habia consumido, dejando un cerebro frío y calculador. Aunque el siguio sirviendo fielmente al Imperio, Malgus le dio la espalda a la política Sith y uso su influencia para perseguir su propio orden del dia: el derrocamiento del Emperador Sith.

Malgus formo alianzas claves con miembros del mismo parecer entre militares Imperiales y la burocracia quienes compartian su creencia que el cambio era necesario. Ellos silenciosamente desarrollaron proyectos de superarmas como la "Sombra del Emperador" un buque de sigilo, sabiendo que tales dispositivos podrían un dia ser útiles para tomar el control de su propio gobierno.

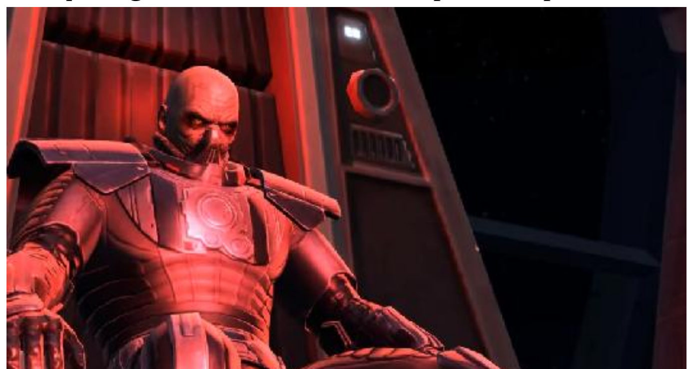
Como el Tratado de Coruscant comienzo a estropearse y todas las señales apuntaban hacia la reanudación de la guerra entre el Imperio y la República, Malgus miro y espero. Él sabia que el

tiempo para cumplir con su destino de convertirse en el verdadero líder del Imperio se acercaba rápidamente.

HABLA EL TRONO

Cuando el Consejo Oscuro sufre múltiples pérdidas en la guerra y el Emperador se desvanece después de luchar contra el Caballero Jedi solitario en Dromund Kaas, Darth Malgus detecta la oportunidad de asumir la autoridad suprema. Malgus llamo a sus aliados a la fortaleza espacial abandonada del Emperador y transmite un mensaje por toda la galaxia declarandose el líder del nuevo Imperio. Para salvar a su pueblo, Malgus decreta un plan de quemar el Imperio putrefacto hasta el suelo y forjar uno nuevo de las cenizas. La norma de Malgus se basa en la unidad y la fuerza a través de la diversidad, formando una cadena irrompible para rodear la galaxia.

Aunque algunos entre la élite del Imperio simpatizan con la visión de Malgus, el momento de su golpe se produce en un momento peligroso cuando los militares Imperiales divididos son seriamente vulnerables al ataque de la República. Como ambas partes se preparan para atacar por el nuevo Imperio antes de ascender al poder, Darth Malgus reúne a sus fuerzas y se prepara para formar de nuevo la galaxia.



Darth Malgus toma trono del Emperador Sith y se declara el gobernante supremo de un nuevo Imperio.

LEGADO DEL SITH

Cada Sith lucha por asegurar el dominio de toda la vida y forjar un legado que dure milenios. Si eso significa la destrucción de los derecho de nacimiento de otro, que así sea.

LOS SITH SON CELEBRES POR LAS LUCHAS INTERNAS VICIOSA y las traiciones despiadadas. Aunque el punto Jedi para tal deslealtad es un indicativo de la debilidad moral e indicadores de la autodestruccion inevitable del Imperio, estos críticos pierden el punto. Los Sith se socavan el uno al otro no sólo para reducir al débil entre su orden, sino para establecer leyendas épicas que inspirarán las futuras generaciones a la victoria.

"La voluntad de Un Sith por el poder no es más que un medio para un fin. El objetivo verdadero es la conquista de las limitaciones internas y las amenazas externas fundando un legado que sobrevivira lejos de la muerte de la carne. Pocos Lores Oscuros alguna vez lograron esta hazaña casi imposible. La mayoría murio en la ignominia, olvidado por las arenas del tiempo o deliberadamente borrado de la pizarra de la historia por sus rivales vengativos. Porque simplemente no es suficiente añadir un hilo permanente al vasto tapiz Sith. Un maestro verdadero del lado oscuro exige la inmortalidad mediante la eliminación de cada rival a lo largo del camino hacia la eternidad. Las guerras que duran por generaciones se libran para afirmar esta dominación final, que incluso la muerte misma no puede disuadir a los enemigos más fuertes de la voluntad".
El Diario de Marka Ragnos.

LA KAGGATH

No hay mayor concurso de voluntades entre los Sith que el prestigioso ganador se lleva todo la competencia conocida como la Kaggath. La mayoría de los Sith se pasan la vida encerrados en rivalidades mortales con enemigos rwegularmente combinados. Ellos enfrentarán sus bases de poder y recursos el uno contra el otro, a veces durante décadas. Los Sith que se acerca el final de sus vidas naturales, pero quienes aún no han resuelto estos conflictos, pueden declarar un Kaggath como medio desesperado de decidir un vencedor final. Sólo un Sith reconocido por el Consejo Oscuro y provisto de suficiente autoridad y poder puede declarar un Kaggath. Sus oponentes elegidos podrán ser cualquier Lord joven advenedizo o hasta el mismo Emperador.

Las reglas del Kaggath son simples: el retador define el campo de batalla, y el oponente decide los términos de la victoria. Un Kaggath típico se libra en un solo mundo, pero la mayoria de los enfrentamientos históricos han abarcado varios sistemas de estrellas. La infame cruzada del Lord Sith Tulak Hord se libro más allá del borde más lejano de la galaxia, donde no hay estrellas ni luz.

La mayoría de estas batallas se libraron en última instancia hasta la muerte, aunque la humillación de vez en cuando fue considerado suficiente castigo en un ajuste de cuentas. Las únicas reglas que un Sith debe obedecer una vez comienza el Kaggath es que nadie fuera de la base de poder personal de cada competidor puede prestar cualquier ayuda, y la batalla nunca debe dañar directamente el Imperio.

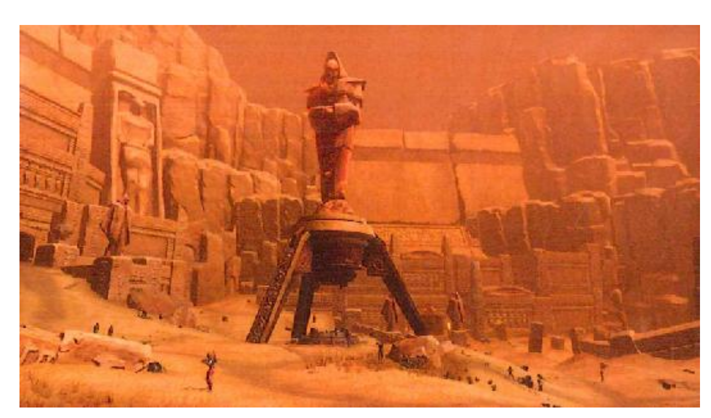


Los Sith son animados a organizar la caída de un rival a través de esquemas sutiles, pero un duelo con sables de luz es a menudo el método más decisivo.

Los miembros del Consejo Oscuro Darth Victun y Darth Qalar borraron la Ciudadela en Dromund Kaas durante un Kaggath especialmente violento. En respuesta, los otros miembros del Consejo Oscuro inmediatamente los ejecutaron y usaron sus activos para reconstruir lo que había sido destruido. Los nombres Victun y Qalar se hicieron epítetos dentro del Imperio, y sus líneas de sangre han desaparecido.

EL LEGADO DE KRESSH

La derrota no siempre garantiza que el legado de un Sith se desvanecerá a la insignificancia. Uno de los nombres familiares más resistentes de la historia Sith es la línea de sangre de Kressh. El primer gran Kressh, Ludo, ya había vencido a Kaggath cuando él luchó con Naga Sadow por el trono del Imperio después que el gobernante Sith Marka Ragnos murio. Ludo pereció en un compromiso de la flota decisivo, pero su orgullosa linea de sangre vivío. Siglos más tarde, su descendiente, Vodal Kressh, lideró una revuelta contra el amargo gobernante del actual Imperio Sith, Darth Vitiate. Vodal se vio obligado a exiliarse en el planeta Athiss, pero uno de sus descendientes volvió para convertirse en el aprendiz personal del Emperador. Con el tiempo Exal Kressh se volvio contra su Emperador y al final fue muerto por esta traición por el joven Sith Teneb Kel, que se convirtió en Darth Thanaton. Quien seguia en la línea de sangre de Kressh tras la derrota de Exal es desconocido, pero es una cuestión de tiempo antes de que la galaxia otra vez sepa de la furia de este linaje rebelde.



La tumba de Marks Ragnos en Korriban es un magnifico monumento Sith. Se erige como un testimonio de su largo e impresionante dominio del Imperio Sith que terminó hace casi 1.400 años.



DARTH TORMEN

Darth Tormen es un Sith de pura sangre alimentado por una pasión por la batalla. Mientras que algunos Sith prosperan derribando a sus iguales Lores Oscuros por la supremacía, otros tratan de asegurar su inmortalidad en los anales de la historia dando golpes decisivos contra los odiados enemigos del Imperio: la República y la Orden Jedi. Darth Tormen es de esta última clase de Sith. Él fue un guerrero puro que prefirio la confrontación directa y la tactica de la fuerza bruta a las reuniones tediosas de intrigas y maquinaciones políticas. Hace muchos años, el imprudente y mal aconsejado Lord Fatalissar sorprendio en una reunión Sith en Ziost declarando abiertamente un Kaggath contra Darth Tormen mientras estuvo al alcance de su arma. Tormen respondió con su características eficiencia contundente. En cuanto Fatalissar definio a Ziost como el campo del kaggath, Darth Tormen al instante se lanzó hacia adelante y decapito a su rival. Los testigos informaron que la cabeza cortada de Lord Fatalissar registro un momento de decepción sorprendida ante de que la luz se desvanecia de sus ojos. Darth Tormen dejó en silencio la junta Sith en Ziost y siguió a lo suyo de destruir la República.

LORD ZASH

Brillante, enérgica, y con simpatia amigable Lord Zash es una Sith dedicada y una maestra de las artes oscuras. Los supervisores de la Academia Sith de Korriban susurran entre sí que tiene algo desagradable sobre su personalidad excitable. La risa efervescente de Zash hace eco a través de



oscuros pasillos de la Academia, poniendo a los mayores Lores Sith al borde incluso mientras los acólitos entusiastas acuden a su lado. La actitud informal de Lord Zash y su falta de pretensiones, combinada con su juventud y belleza imposibles de soltera, dan esperanza a los jóvenes estudiantes asustados y aprensivos sobre las pruebas mortales que tienen por delante de ellos. Son estas mismas cualidades que tocan campanas de advertencia en las mentes de los experimentados Lores Oscuros. Ellos reconocen la verdadera naturaleza de Zash y su insaciable sed de dominación que se esconden debajo de su fachada cuidadosamente construida. Sólo un Sith que ha dominado el miedo y está en plena posesión de su propio potencial puede ser tan engañosamente modesto. Hasta que Zash finalmente revele todo el alcance de sus ambiciones, otros Sith debe mirar en silencio y esperar con inquietud su montaje.

EL CONSEJO OSCURO

Doce Sith gobiernan sobre el Imperio, supervisan su civilización, y promulgan la voluntad del Emperador. Juntos, forman el Consejo Oscuro.

DE LAS CENIZAS DE LA GRAN GUERRA HIPERESPACIAL, los sobrevivientes del Imperio se unieron bajo el liderazgo del Emperador Sith. Cuando huyeron de Korriban hace más de mil años, el Emperador selecciono a 12 de los Lores Sith más sabios para gobernar el Imperio en su lugar. Este Consejo Oscuro actuaría por órdenes del Emperador supervisando las operaciones diarias de la gran civilización Imperial. A medida que el Emperador se retiró en el aislamiento para cumplir su mayor objetivo desconocido, el Consejo Oscuro condujo el Imperio en su ausencia.

Los períodos de aislamiento del Emperador se extendieron de décadas a siglos, su gobierno inmortal ampliado, por un ritual Sith que concedió al Emperador vida casi eterna. Generaciones enteras de miembros del Consejo Oscuro nunca vieron a su líder supremo, y algunos comenzaron a dudar de su propia existencia. Pero a través de aflicciones temporales de duda y ambición, el Consejo Oscuro sobrevivió y sigue supervisando el Imperio hasta nuestros días.

HONOR ULTIMO



El Consejo Oscuro se reune para recibir órdenes del propio Emperador Sith. Estas raras ocasiones son una de las pocas veces que cada miembro del consejo reúne en persona.

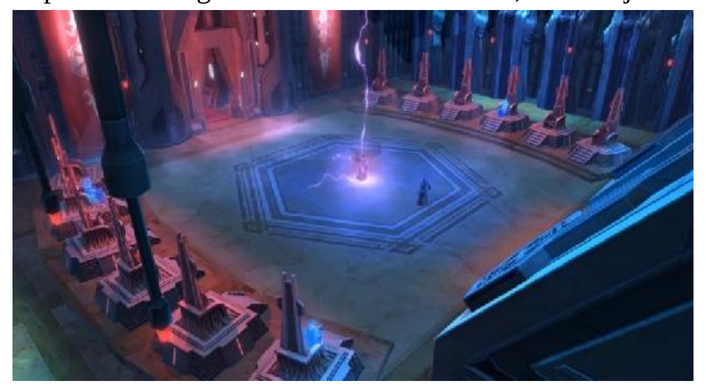
Servir en el Consejo Oscuro es lograr la mayor posición de honor, el poder e influencia en el Imperio. Muchos Sith pasan la vida trazando su ascenso al consejo, pero con millones competidores por sólo 12 asientos, la competencia es feroz. Los pocos poderosos que se unen al consejo a menudo sirven por sólo unos pocos meses, sus vidas interrumpidas por luchas de poder internas o enemigos externos que los señalan para el asesinato. Una vez cada pocos siglos, unos

pocos valientes cometen el error de desafiar la voluntad del Emperador, un camino que inevitablemente conduce a la ruina.



CÁMARAS DE PODER

El Consejo Oscuro rara vez se reúne en un solo lugar. Pero cuando el Emperador u otros asuntos de importancia exigen su atención combinada, el consejo se reúne en sus camaras de reunion. Dos de estas cámaras sagradas existen: una en la planta superior de la Academia Sith de Korriban y la otra en la Ciudadela de Dromund Kaas. Guardias Imperiales estan de pie fuera y matan a cualquiera que intente entrar sin autorización.



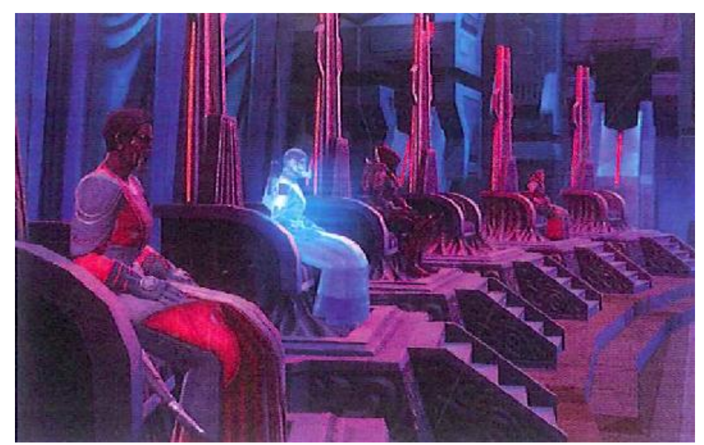
El Consejo Oscuro se reúne en sus camaras de pensamiento en la Academia Sith para discutir asuntos de vital importancia y recibir peticionarios dignas. Si se requiere la sangre para influir en la sentencia de un miembro, los duelos pueden llevarse a cabo en el ámbito de las cámaras del Consejo Oscuro.

PURGA DEL CONSEJO

El Consejo Oscuro se formó para gobernar en lugar del Emperador. En caso que fallen o intenten la traición, el castigo del Emperador es rápido y devastador. Pero sólo dos veces en la larga historia del Imperio ha sido completamente purgado el Consejo Oscuro. La primera purga ocurrió en la infancia del Imperio, cuando una coalición de valientes miembros del Consejo Oscuro intentó derrocar al Emperador. El segundo se produjo hace tres siglos, cuando el Emperador descubrió que Darth Nyriss, un alto miembro del Consejo Oscuro, trazó el asesinato del Emperador. En ambos casos, todos los miembros del Consejo Oscuro fueron destruidos. Sus reemplazos subieron al poder al instante, y ellos no fueron capaces de olvidar las consecuencias del desafío.

ESFERAS DE INFLUENCIA

Cada miembro del Consejo Oscuro supervisa y controla un aspecto del Imperio. Desde la estrategia militar y logística Imperiales hasta la inteligencia y la filosofía Sith, cada esfera de influencia es servida por incontables ciudadanos y Lores Sith que responden al miembro del Consejo Oscuro por encima de la pirámide de jerarquía. Las 12 esferas de vez en cuando se superponen, provocando el desacuerdo y el conflicto entre los Sith que se niegan a cooperar. Pero en última instancia, cada miembro del Consejo Oscuro es responsable de asegurar el éxito de sus esferas. Fracasar es incurrir en el disgusto del propio Emperador Sith.



Los miembros del Conceso Oscuro Sith estan en sus tronos mientras el consejo esta en secion. Cada uno de los 12 asiento es reservado para una esfera de influencia especifica.

DEFENSA DEL IMPERIO

Esta esfera erradica amenazas dentro y fuera de las fronteras del Imperio garantizando la protección del Imperio. Actualmente controlado por Darth Marr, la defensa del Imperio a menudo exige la cooperación con otras esferas como inteligencia, ofensiva militar y estrategia.

DELITO MILITAR

La esfera de delito militar dirige la agresiones, potencia de fuego, y el despliegue de los militares Imperial para una máxima eficiencia. Desde el final de la Gran Guerra, Darth Vengean se ha ido consolidando en el poder en esta esfera en previsión de la próxima embestida contra la República.

ESTRATEGIA MILITAR

La tácticas de batalla, las estrategias de invasión, el Cuerpo de Consolidación de Conquista Imperial y otros procedimientos militares son controlados por esta esfera. Cuando el Imperio conspiró para apoderarse de Corellia, Darth Décimus organizó esta esfera para orquestar la ocupación del planeta.

IMPERIAL DE INTELIGENCIA

Esta esfera supervisa todo el acopio y la dispersión de la información dentro del Imperio, así como la direccion de su vasta red de espionaje. El Ministerio de Inteligencia y sus muchas divisiones responden al supervisor actual de esta esfera, Darth Jadus.

CONOCIMIENTO ANTIGUO

Encargado del descubrimiento, preservación y desciframiento de antiguas enseñanzas Sith, esta esfera busca fortalecer el Imperio aprovechando el poder sepultado en el pasado. Después de ascender al Consejo oscuro, Darth Thanaton supervisa la esfera de conocimiento antiguo y dirige el Servicio de Recuperación Imperial para excavar artefactos Sith por el bien del Imperio.

PRODUCCIÓN Y LOGÍSTICA

Responsable de la industria, economía, trabajo esclavo, y el apoyo logístico a la civilización Imperial masiva, esta esfera asegura la subsistencia del Imperio. Darth Vowrawn controla esta esfera, y el Ministerio de Logística le informa directamente a él.

EXPANSIÓN Y DIPLOMACIA

La expansión de las fronteras Imperiales y el Servicio Diplomático Imperial se rigen por esta esfera de influencia. Mientras supervisaba esta esfera, Darth Ravage prefirio los actos de expansión entre la diplomacia y concentró sus esfuerzos en conquistas que servían a sus intereses personales.

LEYES Y JUSTICIA

Esta esfera impone el orden publico a la civilización Imperial, castigando el desafío e inculcando el orgullo y el respeto entre los ciudadanos. Darth Mortis asegura que las reglas se hacen cumplir y la justicia es impuesta a través del espacio Imperial.

CIENCIA BIOTICA

La esfera biótica se refiere a la perfección y la destrucción del cuerpo orgánico. Los aumentos cibernéticos, plagas catastróficas, las necesidades médicas del Imperio, y la bio-ingeniería son a veces abominaciones ayudadas por la decadente alquimia Sith, bajo la supervisión de Darth Acharon.

TECNOLOGÍA

La creación de nuevas tecnologías revolucionarias, superarmas y la cibernética son controladas por esta esfera. Mientras que preside la tecnología en el Consejo Oscuro, Darth Mekhis creó la instalación de Sun Razer para producir en masa superarmas.

FILOSOFÍA SITH

Esta esfera defiende el Código Sith, extendiendo enseñanzas anti-Jedi en todo el Imperio, y hace cumplir la adherencia al lado oscuro de la Fuerza. Como supervisor de esta esfera, Darth Aruk intenta eliminar a los cultistas Revanitas que diluyen el Sith con herejía en relacion con el enfoque equilibrado de Darth Revan a la Fuerza.

GUARDIAN DE LOS MISTERIOS

El Guardián de los Misterios esta esfera se mantiene en secreto. Sólo el supervisor de la esfera, Darth Rictus, es conocido. Los misterios que el protege siguen siendo desconocidos, pero su importancia es sin lugar a dudas.

DARTH THANATON

Un tradicionalista orgullosos Sith, Darth Thanaton ha luchado mucho tiempo por un asiento entre los gobernantes de élite del Imperio. Nacido como Teneb Kel, el joven Sith se levantó a la prominencia bajo su Maestro, Lord Calypho, durante la Gran Guerra, hace más de tres décadas. Pero cuando un golpe de estado por el Lord Calypho ganó la ira del Consejo oscuro, Darth Marr ordenó Teneb Kel que abatiera a su Maestro deshonrrado. Teneb obedecio y fue asi consideró digno de una misión crucial. A la orden del propio Emperador Sith, Teneb perseguido y asesino a Exal Kressh, el aprendiz granuja del Emperador. Por su triunfo, Teneb fue limpiado de la desgracia de su Maestro y ganó el título de Darth Thanaton.



DARTH THANATON
EDAD: 55 años
NOMBRE DE NACIMIENTO: Teneb Kel
ESFERA DE INFLUENCIA: Conocimiento Antiguo
VICTORIAS NOTABLES: Invasión de Begeren, asesinato de Exal Kressh aprendiz traidor del Emperador

Años más tarde, con la paz erosionada y otra guerra surgiendo, Darth Thanaton está a punto de asegurar su puesto en el Consejo Oscuro. Pero sus planes son momentaneamente interrumpidos cuando su subordinado, Darth Skotia, es muerto por el advenedizo Lord Sith Zash y su nuevo aprendiz poderoso. La audacia valiente de Zash enfurece a Thanaton, que valora la cultura Sith y su honorable tradición como el único camino al poder. Para restablecer el orden en su esfera de influencia y pisar fuerte al subalterno irrespetuoso, Darth Thanaton reune su base de poder para aplastar a Lord Zash y asegurar su ascensión al Consejo Oscuro.

LIDERES DEL IMPERIO

En la ausencia del Emperador, los más dominantes, potentes, brillantes y astutos Sith de la galaxia llevan camino del Emperador a la gloria.

EL CONSEJO OSCURO SIENTA 12 LORES SITH, cada uno la encarnacion final del Sith en la supremacía. Pero entre estos Sith, hay un gran numero pequeño que dan forma al Imperio y queman su marca personal de gloria en la galaxia. Otros se retiran a los juegos de la política Sith para forjar su propio camino sirviendo al Imperio en sus propios términos, para siempre alterando el curso de los acontecimientos galácticos en el proceso. Desde Jefes militares frios a astutos maestros del espionaje y reservados manipuladores del juego efusivo, estos Sith se encuentran entre los líderes indomables más temibles para llegar al poder en el Imperio.

DARTH VOWRAWN

DARTH VOWRAWN
EDAD: 76 años
ESPECIE: Pura sangre Sith
ESFERA DE INFLUENCIA: Produccion y Logística
APRENDIZ: Lord Qet
LIBACIONES FAVORITAS: Puesta del sol de Korriban, brandy de Dromund, anocheceres de Ragnos

El sofisticado Darth Vowrawn tiene un encanto e ingenio a las medidas severas del Consejo Oscuro. Como un estadista veterano y Sith de pura sangre, Vowrawn inspira respeto al sostener su asiento en el Consejo Oscuro durante décadas, una hazaña poco común en el mundo de puñaladas traseras y traiciónes que definen la politica Sith. Vowrawn sobrevivió en gran parte debido a su reputación como mastro del juego; impulsada por su pasión entusiasta de los golpes de estado y engaños bien jugados, Vowrawn ha orquestado el ascenso y la caída de más de

un miembro del Consejo Oscuro. Y cuando sus oponentes se retiran a menudo en la muerte, Vowrawn siempre es de los primeros que les hace una oferta cortésmente con paso lamentable y pacífico.

Un hombre de refinamiento, Darth Vowrawn posee fincas en cada mundo Sith importante. El a menudo actua desde estas fortalezas extravagantes, reduciendo favores, disfrutando de placeres hedonistas y entranpando aliados en promesas grandiosas de riqueza y dominación. Fue durante una de esas reuniones que Vowrawn conspiró para ganar a Darth Décimus un asiento en el Consejo Oscuro. Como pago, el perspicaz Darth Vowrawn recibió el Batallon Armageddon como su ejército personal y la lealtad de otro peón valioso en su juego interminable por el poder.



DARTH MARR

Señor de la Guerra y maestro del lado oscuro, Darth Marr es el miembro más antiguo del Consejo Oscuro. Pocos saben cómo Marr llegó al poder, y ninguno habla del hombre antes de que él se convirtiera en un Lord Sith. Cuando Marr habla, dispone de la atención de todo el Consejo oscuro con autoridad intimidante y sabiduría severa. Pero a pesar de las duras advertencias de Marr contra las luchas internas, sus compañeros Sith siguen conspirando el uno contra el otro por el poder y la influencia. Para Marr, este tipo de juegos mortales acribillan la pirámide de poder del Imperio con pequeñas fracturas en un tiempo cuando deben estar unidos contra la amenaza de la República.

DARTH MARR
EDAD: 62 años
ESFERA DE INFLUENCIA: Defensa del Imperio
APRENDIZ: Darth Lachris
VENTAJAS EN COMBATE: Sable de luz aumentado, personalizada armadura de batalla, sin miedo a la muerte

El credo de Darth Marr es "La vida es el enemigo. La muerte es nuestro consuelo". Impulsado por una dedicación entusiasta a la batalla, él cree que la fuerza personal y la evolución se ganan sólo a través del conflicto. Para Marr, la muerte es inevitable y necesaria, un destino que sólo los cobardes gastan energías evitandolo. Darth Marr encarna estos principios en la Gran Guerra contra la República cuando el valientemente luchó en el frente, fortificando la defensa Imperial, y sosteniendo mundos conquistados en su puño implacable. Cuando una flota de la República luchó por reclamar Korriban, Darth Marr los hizo retroceder en la derrota. Cuando la República trató de conquistar el mundo Sith de Ziost, Darth Marr destruyó la ofensiva audaz. Cuentos se propagan a traves de la República del enmascarado miembro de Consejo Oscuro quien derrotó ejércitos enteros y desvio asaltos más a fondo que cualquier escudo planetario.

En los últimos años, Darth Marr ha reforzado su control sobre el dominio del Imperio. Las defensas están fortificadas contra la guerra proxima, y el infortunio es el ejército de la República que se atreve tratar de romper el escudo de Marr. Pero debajo de la armadura de Marr se encuentran una mente y cuerpo transformados por décadas de inmersión en el lado oscuro. Despojado de las emociones y la mayor parte de su humanidad, Darth Marr reconoce que su muerte se acerca. Como su legado final, Marr se compromete a garantizar que el Imperio es lo suficientemente fuerte como para sobrevivir mucho tiempo en el futuro.

DARTH BARAS

Un maestro del espionaje, del engaño, calculador y diplomático, y un Lord Sith poderoso que aspira formar parte del Consejo Oscuro, el manipulador Darth Baras ha servido en muchos papeles vitales en el Imperio. Baras primero perfeccionó sus poderes del lado oscuro de la Fuerza bajo la instrucción de su maestro, Darth Vengean. Pero, ¿dónde Vengean saboreó la fuerza bruta, Baras favoreció derribar a sus oponentes a través de la astucia y el sabotaje. Con el apoyo de su hermana, el asesino al Sith Darth Ekkage, Baras formó una vasta red de espías y comenzó a hundir sus púas insidiosas en las filas de la República y la Orden Jedi. Antes de los últimos días de la Gran Guerra, Baras tenía esbirros introducidos en todos los niveles de la República.

DARTH BARAS
EDAD: 57 años
FAMILIA: Darth Ekkage (hermana), padres desconocidos.
RIVALES: El Maestro Jedi Nomen Karr, Darth Vowrawn, Lord Rathari
APRENDICES: Lord Draahg; el guerrero Sith que se convirtió en la Ira del Emperador   CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: Su máscara es un símbolo del secretismo indomable. Él la ha usado desde que se expuso a Nomen Karr.

Mientras crecía su vasta red de espionaje, Darth Baras encontró un amigo y aliado en el Lord Sith Retrost. Durante meses, conspiraron juntos, hasta que su alianza se hizo añicos por una sorprendente revelación: Lord Retrost era de hecho un Jedi llamado Nomen Karr quien trató de infiltrarse entre los Sith y exponer sus engaños. Baras expuso a Nomen Karr, atacó al Jedi, y condujo el espía heridos fuera del Imperio. La venganza consumio a Baras durante años, despues él trazó la destrucción del único Jedi que alguna vez lo engaño. Pero con Nomen Karr en la clandestinidad, Baras volvió sus ojos ambiciosos en su Maestro Sith.

Antes de la Gran Guerra, Darth Vengean había ascendido al Consejo Oscuro la gran posición que Baras codiciaba para sí mismo. Los triunfos de Vengean durante el conflicto contra la República consolidaron su lugar de prominencia dentro del Imperio. Decidido a tomar el asiento del Consejo Oscuro de su Maestro, Darth Baras puso un plan en movimiento para acelerar la caida de Vengean. Su complot tomaría años, comenzando con Baras el mismo quien oficio las conversaciones de paz que finalmente pusieron fin a la guerra. Pero mientras Baras continúaba empujando a su Maestro furioso hacia un paso en falso suicida, su viejo rival el Jedi Nomen Karr emergio de la oscuridad para amenazar una vez más la red de espias de Baras. Con anticipación vengativa, Darth Baras se preparo para destruir a su enemigo de una vez para siempre antes de tomar finalmente su lugar legítimo en el Consejo Oscuro.

DARTH JADUS

Envuelto en el secretismo, brillante y enigmático Darth Jadus controla la esfera de la Inteligencia Imperial desde su puesto en el Consejo Oscuro. Bajo de su máscara fría se encuentra el rostro que ningún ser viviente ha visto, y las palabras que habla a través de su vocalizador no tienen ningún rastro de humanidad. Los registros historicos de Jadus, su antiguo Maestro Sith, y hasta su verdadera identidad han sido borrados de todas las bases de datos del Imperio. Sólo se sabe que engendró una hija, Darth Zhorrid, aunque él trata su descendiente con la misma indiferencia que muestra a sus iguales miembros del Consejo Oscuro.



DARTH JADUS
EDAD: 45 años (especulado)
FAMILIA: Darth Zhorrid (hija)
ESFERA DE INFLUENE: Inteligencia Imperial
MUNDO HOGAR: (CLASIFICADO)

Hacia el final de la Gran Guerra, Darth Jadus se había retirado completamente de las luchas por el poder del Consejo Oscuro. Él dedico toda su atención a las operaciónes de la Inteligencia Imperial, que controlaba a través de intermediarios. Desconfiando de los Sith, la base de operaciones de Jadus se compone exclusivamente de ciudadanos Imperiales que adoran al miembro del Consejo Oscuro con el fervor de fanáticos religiosos. Los ultimos planes de Darth Jadus permanecen tan misteriosos como los mismos detalles que el enterro sobre su pasado.

GUERREROS SITH

Impulsados por la rabia, la fuerza y el poder destructivo del lado oscuro, losguerreros Sith llevan la carga devastadora contra todos los que se oponen al Imperio.

MILLONES SE ESFUERZAN POR CONVERTIRSE EN SITH, pero muchos resultan demasiado débiles para ganar el honor. Entre los sobrevivientes poderosos, sólo los mas robustos y agresivos guerreros poseen la tenacidad implacable para liderar la vanguardia de la guerra del Imperio, atacando en la lucha con temible gritos de batalla y sables de luz mortales, los guerreros Sith rompen a sus enemigos con voluntad dominante absoluta aplastando cualquier enemigo que no huye de su marcha implacable. Los guerreros más triunfantes inspiran legiones de aliados con temor y reverencia. Bajo el mando de los Sith, los ejércitos reforzados luchan con pasión y orgullo despertado, a menudo diezmando numeros superiores con sus asaltos indomables. Ya sea luchando por la gloria del Imperio o por prestigio personal, no hay más fuerza dominante que la del guerrero Sith.

"Somos guerreros del lado oscuro. Golpeamos con la furia del Imperio".
Darth Malgus

PERFIL: GUERRERO SITH

DEBERES DE BATALLA:
Intimidacion, mando de ejercito, asaltos opresivos, rompiendo defensas enemigas, reuniendo Imperiales

ARMAS PRINCIPALES:
El sable de luz de un gerrero Sith es un arma mortal; una herramienta de agresion, diseñada para reducir a los enemigos con facilidad brutal. Ademas, los guerreros Sith manejan el lado oscuro de la Fuerza para diezmar a todos los que se interponen en su camino

FORMAS DEL SABLE DE LUZ:
Shii-Cho, Juyo, Soresu, , Shien

GUERREROS SITH NOTABLES:
Darth Malgus, Darth Marr, Darth Decimus


La máscara respiradora maximiza el consumo de oxígeno durante la batalla.
La gruesas armaduras de duracero protege al guerreros de ataques devastadores.
El sable de luz rojo es el arma icónica y mortal del Sith.
Las botas blindadas permiten al guerrero vadear la batalla y aplastar a sus enemigos bajo sus pies.



GUERRERO SITH: CAMINO DE LA DESTRUCCIÓN

Un poderoso guerrero Sith se levanta entre las ruinas de la paz para conseguir un destino que reunira el Imperio a la guerra y devastara la República.

COMO LA PAZ SE DERRUMBA ENTRE EL IMPERIO Y LA REPÚBLICA, nuevos Sith poderosos son necesarios para llevar la carga en la próxima guerra. Uno de estos sensible a la Fuerza está predestinado para elevarse rápidamente al poder y convertirse en uno de los Sith más poderoso de la galaxia. Bajo la instrucción del supervisor Tremel, este acólito privilegiado comienza un régimen de formacion acelerado en la Academia Sith de Korriban. El acólito conquista

los juicios Sith, domina a los otros estudiantes, y muestra una fuerza sin igual en la batalla para convertirse en el aprendiz del astuto Lord Sith Darth Baras y el guerrero Sith más nuevo, y más prometedor del Imperio.



La Ira del Emperador combate con el traidor Darth Baras, mientras el Consejo Oscuro observa.

CAZA DEL PADAWAN



El guerrero Sith se inclina ante Darth Baras, un maestro Sith del espionaje astuto y cruel cuya vasta red de agentes se ha infiltrado en todos los niveles de la República. Cuando una fuerza desconocida comienza a exponer los agentes de Baras, el envia su aprendiz Sith para erradicar y destruir esta amenaza de su red de espionaje. Juntos, Maestro y aprendiz descubren la amenaza: una padawan joven con la capacidad de discernir la verdadera naturaleza de cualquier ser. Dirigida por el Maestro Jedi Nomen Karr, un viejo rival de Darth Baras, esta Padawan usa la Fuerza para sentir a los espías introducidos y sin ayuda de nadie derriba décadas de trabajo de Baras.

Bajo la dirección de Baras, el guerrero Sith caza a través de la galaxia buscando a Nomen Karr y su Padawan clarividente. Cuando el guerrero Sith finalmente descubre la identidad del Padawan una ex-criada Alderaaniana llamada Jaesa Willsaam, Darth Baras orquesta un plan para destruir completamente a Nomen Karr y hacer salir a Jaesa de su escondite. El guerrero Sith finalmente golpea a Nomen Karr y sostiene al cautivo Maestro Jedi hasta atraer a Jaesa de su escondite. Jaesa lucha valientemente por salvar a su Maestro, pero la fuerza del Sith en el lado oscuro domina a la

padawan novata. El guerrero Sith entonces domina a Jaesa y la toma como su aprendiz, salvando la red de espias de Darth Baras y trazando el golpe devastador final del Maestro Jedi Nomen Karr.

PLAN ZERO



Con su red de espionaje salvada, Darth Baras premia a su aprendiz con el rango de Lord Sith, y ordena al guerrero realizar el Plan Zero. Esta nueva tarea es clave para la estrategia maestra de Darth Baras diseñada para decapitar el nivel superior del liderazgo militar de la República y de incitar la República en la guerra.

Darth Vengean enfrenta al guerrero Sith dentro de su complejo en la Ciudadela de Dromund Kaas.

Afectando la red de inteligencia y espionaje de Darth Baras, el guerrero Sith hace una campaña devastadora cazando y destruyendo los principales líderes militares de la República. El guerrero completa el Plan Zero y empuja la República al borde de la guerra, del mismo modo que el Maestro de Darth Baras, el poderoso miembro del Consejo Oscuro Darth Vengean, desea. Pero cuando Darth Baras traiciona en secreto a su Maestro conduciendo el buque insignia de Vengean en una emboscada de la República, Vengean queda mal ante el Imperio. Bajo las órdenes de Darth Baras, el guerrero derrota a Darth Vengean en un duelo feroz en la Ciudad de Dromund Kaas. Cuando Vengean cae, Darth Baras reclama el asiento del Consejo Oscuro de su antiguoMaestro y la galaxia entra en erupción una vez más en una guerra abierta.

LA VENGANZA DE LA IRA

Temeroso del creciente poder de su aprendiz, Darth Baras promulga un complot para matar al poderoso guerrero Sith. Un derrumbe subterráneo casi aplasta al Sith, hasta que el Lord Sith herido es salvado de los escombros por un grupo secreto y misterioso conocido como la Mano del Emperador. Ellos ungen al guerrero Sith como el verdugo personal del Emperador, la Ira del Emperador. La Mano entonces revela que Darth Baras tiene la intención de usurpar el poder del Emperador, una traición que solo se hizo posible debido a que el Emperador ausente se prepara para una mayor vocación. Baras conspira gobernar afirmando falsamente hablar la voluntad del Emperador.



Darth Baras traza sus planes astutos detrás de su fría máscara impenetrable.

Impulsado por la venganza y guiado por la Mano del Emperador, el guerrero Sith se propone destruir a Darth Baras antes de que él se apódere del control del Imperio. Ira del Emperador une fuerzas con Darth Vowrawn, un miembro encantador del Consejo Oscuro, debilitando a Baras y apoyando el desafío contra el ex-Maestro de la

Ira. Cuando todas las piezas están en su lugar, la Ira se prepara para el asalto final aplastante contra Darth Baras.

La Ira del Emperador por ultimo marcha en la sala del Consejo Oscuro exponiendo a Darth Baras como un fraude y traidor que miente al hablar de la voluntad del Emperador. Pero demostrar tal afirmación tan audaz ante el Consejo Oscuro, la Ira combate a Darth Baras en un duelo feroz. La ira surge triunfante, abatiendo la arruinada ebullición de Darth Baras. Con la venganza dada y la voluntad del Emperador satisfecha, el Consejo Oscuro se inclina ante el poderío indiscutible de la Ira del Emperador.

GUERRERO SITH: COMPAÑEROS

Imperiales leales, extranjeros inocentes, y asesinos despiadados. Estas fuerzas improbables se reunen para afiliarse al poderoso Sith luchando por la gloria del Imperio.

DESPUÉS DE CONQUISTAR LOS JUICIOS SITH y convertirse en aprendiz de Darth Baras, un poderoso Sith lucha por la gloria y la victoria contra la República. La fuerza imparable de este guerrero y la potencia cruda atrae a aliados de toda la galaxia. Ya sea que sigan por devoción al Imperio, por tener la oportunidad de causar destrucción en la República, o porque son obligados a la servidumbre, estos seres dispares se reunen para afiliarse en la marcha de su Maestro Sith a la guerra.



TENIENTE PIERCE

Pierce es un veterano endurecido soldado nato. Creciendo como un huérfano en los distritos comerciales implacables de Ziost, Pierce perfeccionó la autosuficiencia que definiría su carrera. Después de la graduación temprana de la academia militar, Pierce se entreno para unirse al grupo de trabajo de operaciones negras de elite del Imperio. Su falta de moral, el odio por los trámites burocráticos, y su entrega con la perfección, sin considerar el gasto, lo colocaron en la división de operaciones encubiertas a la perfección. Aunque sus misiones fueron clasificadas, Pierce alcanzó un gran éxito y el grado de teniente.

El puesto de ops negro de Pierce le ahorro dolores de cabeza con las con los reglamentos y maniobras políticas. Su reputación como un patriota fiel le dio asignaciónes a frentes de batalla a través de la galaxia. Su puesto más reciente fue bajo el Moff Hurdenn en el mundo arruinado de Taris, donde fue encargado con derribar los generales de Confianza de Guerra del Alto Mando Estratégico de la República. En el curso de esta misión, el presenció en Hurdenn la misma incompetencia que detestaba. Para escapar de las ordenes del Moff Hurdenn, Pierce reunió material de chantaje de la amante Rodiana del Moff. El entonces, se preparó para una reasignación que lo libraria de tal ineptitud de una vez para siempre.



BROONMARK

El hambre de Broonmark por la violencia es insaciable. Creciendo en los páramos helados del Alzoc III, el joven Talz enojado se aburrio de su clan pacífico. Sólo la emoción de la caza y la alegría de la matanza podrían encender una chispa en el corazón vicioso de Broonmark. Cuando Broonmark comenzó a mostrar un placer poco natural por la matansa, un anciano del clan, expresó su disgusto. Broonmark estalló en un ataque de furia, y asesinó al Talz desaprobador. Saciado por fin por una digna muerte, Broonmark se sintio vivo por primera vez. No había vuelta atrás. Para saciar su apetito brutal, Broonmark se alistó con el ejército de la República. Durante meses la República entreno sus reclutas Talz como unidades de comando de clima frío. La ferocidad de Broonmark le valió el mando de un escuadron Talz en Hoth. El puesto le proporcionó amplias víctimas a Broonmark, pero su mando a menudo cedia matanzas inutiles, y poco a poco su equipo comenzó a resentirse.

El teniente Talz Fetzellen en última instancia condujo a un motín contra Broonmark, pero el audaz plan fracasó. Después de cazar su antiguo escuadron de ex-compañeros débiles uno por uno, y deleitarse en sus muertes, Broonmark comenzó a buscar un nuevo clan que entendiera su sed de violencia.

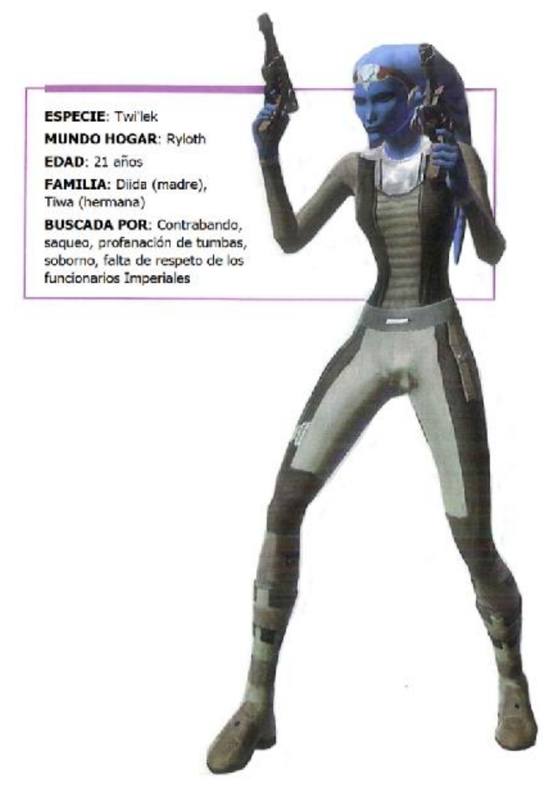


JAESA WILLSAAM

Nacida al servicio de la casa Organa, Jaesa fue levantada de origenes pobres entre la pompa de los nobles de Alderaan. Ella se destacó por su talento de discernir la verdadera naturaleza e intención de cualquier persona que conociera, pero con los secretos de los nobles expuestos ante ella, Jaesa se indigno con sus pequeñas mentiras y políticas. No obstante, el influyente noble Gesselle Organa reconoció su poder y uso la intuición de Jaesa para elevarse ambos de posicion en la alta sociedad de Alderaan.

El talento único de Jaesa de discernir la verdadera naturaleza de una persona llamó la atención del Maestro Jedi Nomen Karr. El reconoció la sensibilidad de la Fuerza de la chica y la tomó como su Padawan. Como Jaesa aprendió el camino del Jedi, ella uso su poder para erradicar los espías Imperiales. Pero cuando el Sith llamado Darth Baras y su poderoso aprendiz comenzaron a cazar a Jaesa despiadadamente, su mundo comenzo a desmoronarse. Con sus padres amenazados, sus aliados Jedi en peligro de extinción, y el Maestro Nomen Karr creciendo cada vez más inquieto, Jaesa fue inundada de dudas y emociones. Su fe en la Orden Jedi y el lado luminosos

de la Fuerza fueron por último desafiados por el poderoso aprendiz de Darth Baras, un guerrero Sith fuerte que prometio liberar a Jaesa de la hipocresía de su antiguo Maestro Jedi.

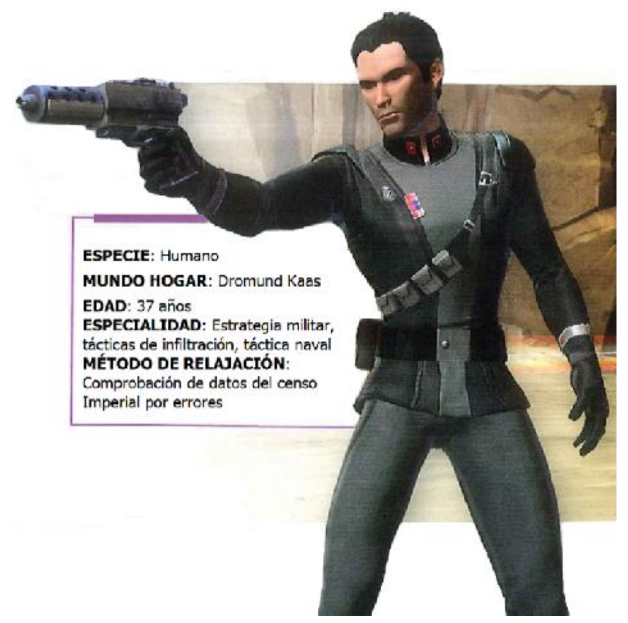


VETTE

Una Twi'lek irascible cazadora de tesoros, Vette fue esclavizada en el planeta Ryloth, mientras todavia era una chica joven. Como chica que trabaja en las minas de especia, ella se rebeló contra sus esclavizadores. Para castigarla, la familia de Vette fue desintegrada y vendida a varios maestros en toda la galaxia. Devastada, se protegió a sí misma siendo valiente y desafiante, para con sus nuevos amos, Vette rápidamente demostró ser más problematica de lo que valía la pena.

El tercer maestro de Vette fue un criminal Gran que Vette rencorosamnte llamo "Tres Ojos." Cuando el famoso pirata Nok Drayen mató a Tres Ojos, Vette se encontró de repente libre. Ella se unió a la tripulación de Drayen, donde crecio encariñada a su familia del crimen sustituto convirtiendose en una experta ladróna.

Cuando Vette finalmente se separó de Nok Drayen, ella se unio con una banda de cazadores de artefactos Twi'lek. Ellos buscaron salvar su patrimonio "liberando" reliquias Twi'lek: Sin embargo, el desastre golpeó cuando una incursión en una tumba Sith en Korriban resultó en la captura de Vette por el Imperio. Armada con sólo su espíritu obstinado, Vette permaneció en cautiverio, trazando su fuga y soñando con la familia que perdió hace mucho tiempo.



MALAVAI QUINN

El Capitán Malavai Quinn corta la figura del oficial Imperial ultimo. Quinn desciende de una línea de militares, sobre todo su padre, el estricto Coronel Rymar Quinn. Rymar murió joven en la Batalla de Rhen Var, sin embargo, su instrucción rígida inspiró a Malavai a dedicarse al servicio Imperial.

Quinn se graduó de la academia de formacion por lo alto de su clase, y soño con el asenso en las filas sirviendo algún día como un Gran Moff. Esos sueños fueron aplastados bajo el mando del incompetente Moff Broysc. En el medio de una batalla feroz, Quinn hizo caso omiso de las órdenes torpes del Moff, salvando miles de vidas y derrotando las fuerzas de la República. Por su insubordinación, sin

embargo, Quinn fue procesado en un consejo de guerra. El Moff Broysc personalmente bloqueó cualquier posibilidad de promoción futura de Quinn.

A pesar de su carrera saboteada, Quinn se centró en su nuevo destino sin salida de Balmorra. Rápidamente se distinguió como un estratega de confianza, llamando la atención de Darth Baras. Quinn fue reclutado en la red de espionaje de Baras, que reavivó su ambición de revivir su carrera y vencer todos los enemigos del Imperio.

INQUISIDOR SITH

El Imperio es gobernado, dominado y manipulado por los inquisidores Sith. Aquellos que rechazan adorar u obedecer están rotos por estos maestros del lado oscuro.

SER UN SITH REQUIERE FUERZA, CONFIANZA Y PODER ABSOLUTO. Pero para convertirse en un inquisidor Sith, hay que abrazar el lado oscuro y ejercer su poder destructivo con astucia incomparable. Mientras que otros Sith luchan entre sí, los inquisidores contemplan el campo de batalla, idean planes siniestros para tomar el poder, y manipulan a sus enemigos en guerras los unos contra los otros. Son maestros de la intriga política, la manipulacion traicionera y el engaño, los inquisidores juegan un combate mortal por el poder y la influencia. Y cuando las opiniones políticas fallan, los inquisidores andan a zancadas en la batalla humillando a todos los que se oponen a ellos con demostraciones terribles e impresionantes de brujería del lado oscuro.

Ya sea impulsados por apoyar el Imperio o por la ambición egoísta, muchos inquisidores aspiran a honores y esplendor que solo puede ser conseguido asegurando uno de los 12 asientos en el Consejo Oscuro. Con millones de Sith compitiendo por tal poder, la batalla para subir la pirámide de la jerarquía solo es ganada por los maestros más engañosos, inteligentes y poderosos del lado oscuro.

"Somos los reyes tiranos, diseminadores de miedo. No protestamos... Conspiramos y luego actuamos". Darth Jadus, miembro del Consejo Oscuro



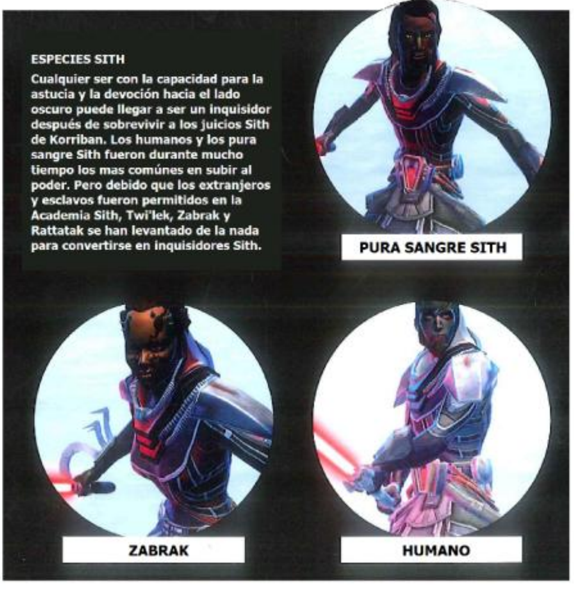


PERFIL: INQUISIDOR SITH

ARMAS OSCURAS: Los inquisidores desatan el lado oscuro de la Fuerza para destruir todo a su paso. Sus sables de luz dobles destruyen cualquier enemigo lo suficientemente tonto como para acercarse a corta distancia

RELIQUIAS INFAMES DE CONOCIMIENTO OSCURO: El dispositivo Phobis es un instrumentos de miedo; el Holocron de Exar Kun, contiene información sobre espíritus de la Fuerza; La hoja de interrogacion de Yasorna; el Holocrón de Naga Sadow, que explora los secretos de la alquimia Sith

INQUISIDORES SITH NOTABLES: Darth Jadus, Lord Vindican, Darth Baras, Naga Sadow



INQUISIDOR SITH: ASCENSO AL PODER

De las cadenas de la servidumbre, un esclavo desafía las convenciones, abrazando el lado oscuro, y tomando el poder para ascender a la prominencia como un inquisidor Sith.

DEVASTADA POR LA GRAN GUERRA, LA ORDEN SITH permite esclavos sensibles a la Fuerza en sus filas. La mayoría de los esclavos son demasiado débiles para completar los juicios. Pero un esclavo muestra astucia increíble y un talento terrible para el lado oscuro. A regañadientes instruido por el supervisor Harkun, el acólito esclavo conquista los juicios, domina un asesino Dashade llamado Khem Val en la servidumbre, y abruma a los demás estudiantes, incluyendo un pura sangre Sith preparado para el éxito. A pesar de los intentos del supervisor Harkun por sabotear

el esclavo y conservar el legado puro Sith, el acolito triunfa para convertirse en un inquisidor Sith. El enigmático Lord Sith Zash abraza al inquisidor como su aprendiz, comenzando el ascenso del ex-esclavo al poder.



El inquisidor Sith aprovecha el poder aplastante de los espíritus de Fuerza consumidos en la confrontacion con Darth Thanaton.

VASTAGO DE KALLIG

El Inquisidor Sith responde a Lord Zash, una inquietante y agradable Maestra Sith. En la puja de Zash, los sabotajes del inquisidor y finalmente la destruccion del cyborg Darth Skotia, allanan el camino para Zash poder tomar su lugar y convertirse en Darth. Zash adorna su aprendiz con el poder y pone al inquisidor Sith en una nueva misión: la recuperación de artefactos una vez pertenecientes al antiguo Sith Tulak Hord. Con estos artefactos, Darth Zash terminara un ritual para otorgar un poder considerable en Zash y su aprendiz.



El Sith inquisidor recorre la galaxia buscando los artefactos de Tulak Hord. A principios de la caza, el inquisidor despierta el espíritu de la Fuerza de Aloysius Kallig, una antigua aparición que murió hace milenios. Kallig tiende la mano al inquisidor y le revela que comparten un linaje, el inquisidor es el heredero del legado en ruinas de Kallig. Kallig promete ayudar al inquisidor Sith a devolver el honor de su linaje. Guiado por este nuevo aliado fantasmal, el inquisidor busca los artefactos restantes para Darth Zash y construye una base de poder personal en el camino.

Zash revela su encaje verdadero, desecado y devastado por las artes oscuras destructivas que ella ha dedicado su azulejo a dominar.

Con el asesino Dashade Khem Val en el remolque, el inquisidor vuelve con Darth Zash y la interrumpe en medio de un ritual oscuro. Zash da la bienvenida a su aprendiz y revela su terrible secreto: la apariencia juvenil de Zash es sólo una ilusión, de hecho, el Lord Sith es muy viejo, y su cuerpo desfigurado por el lado oscuro. Zash ahora conspira para conseguir la juventud eterna poseyendo al inquisidor como su próximo cuerpo. Pero cuando el inquisidor ataca a Darth Zash, Dashade Khem Val sabotea el ritual por accidente atrapando la conciencia de Zash dentro de su cuerpo. A pesar de sus mejores planes, Darth Zash está ligada a Khem Val y obligada a servir al mismo aprendiz que buscó dominar.

ESPÍRITUS DEL PASADO

Con Darth Zash sometida, el inquisidor Sith hereda su base de poder y se convierte en un Lord Sith. Pero el inquisidor casi pierde todo después de haber sido atrapado en una trampa ideada por Darth Thanaton, un Sith supremamente poderoso y tradicionalista severo que eriza ante la idea de un antiguo esclavo subiendo en influencia repentina. Para combatir la fuerza insuperable de Thanaton, el inquisidor aprende el ritual de caminar con la Fuerza ganando poder mediante el consumo de la energía de Darth Andru, un espíritu de Fuerza furioso encerrado en Dromund Kaas. Impulsado por el poder del fantasma, el inquisidor enfrenta a Thanaton, sólo para ser casi erradicado por la hechicería oscura del Sith superior.

El inquisidor traza la venganza. Kallig, el antepasado fantasmal del inquisidor, aconseja a su heredero buscar más espíritus en la preparación para su segundo duelo contra Darth Thanaton. El inquisidor explora los confines de la galaxia ligando el poder de más apariciones Sith. En el camino, el inquisidor acumula más aliados e incluso adquiere una aprendiz, la ex-Jedi Padawan Asara Zavros. Hirviendo de rabia, fuerza y pasion de los Sith caído, el inquisidor desafía una vez más a Darth Thanaton. Aunque Thanaton lucha contra la fuerza aumentada del inquisidor, una explosión repentina de energía de la Fuerza termina la batalla y arroja al inquisidor en la oscuridad.



El inquisidor Sith consume la energía del espíritu de Horak-Mul, un Lord Sith que murió antes de la Gran Guerra Hiperespacial.

BATALLA FINAL DE THANATON

El inquisidor Sith se recupera de la explosión violenta. Darth Thanaton escapa en la explosión, mientras que los aliados del inquisidor salvan a su Maestro herido de los escombros. La explosión que casi destruye todo fue provocada por el poder incontenible de los espíritus de Fuerza ligados dentro del inquisidor. Ahora, el inquisidor sufre de una enfermedad paralizante que resultará devastadora, si Thanaton no consigue el golpe matandolo primero.

El inquisidor explora los confines de la galaxia buscando una cura. Mientras tanto, llegan noticias que Darth Thanaton ha ascendido al Consejo Oscuro y ahora maneja el poder suficiente para limpiar al inquisidor de la galaxia. El inquisidor en última instancia se cura de la enfermedad


Darth Thanaton canaliza los relampagos de la Fuerza en su duelo contra el inquisidor Sith.

sometiendo una vez mas los espíritus de Fuerza abrumadores manejandolos como una arma contra Thanaton.

Darth Thanaton declara un antiguo rito Sith conocido como el "Kaggath" desafiando a su rival a un duelo. Manejando el poder combinado de los espíritus Sith, el inquisidor enfrenta a Darth Thanaton en Corellia, derrotando sus aliados en la batalla, y obligando a Thanaton a huir por seguridad. Es en la sala del Consejo Oscuro en Korriban donde el inquisidor Sith finalmente arrincona a Thanaton y completamente destruye al una vez Sith supremo mientras el Consejo Oscuro da testimonio. A su petición, el inquisidor toma asiento de Thanaton, convirtiendose en un Darth, y uniendose a los Sith más poderoso del Imperio para gobernar como un miembro del Consejo Oscuro.

INQUISIDOR SITH: COMPAÑEROS

Ligados por la manipulación, la reverencia, el interés común y la servidumbre forzada, estos aliados dispares luchan por promover la campaña de su Maestro Sith por el poder.

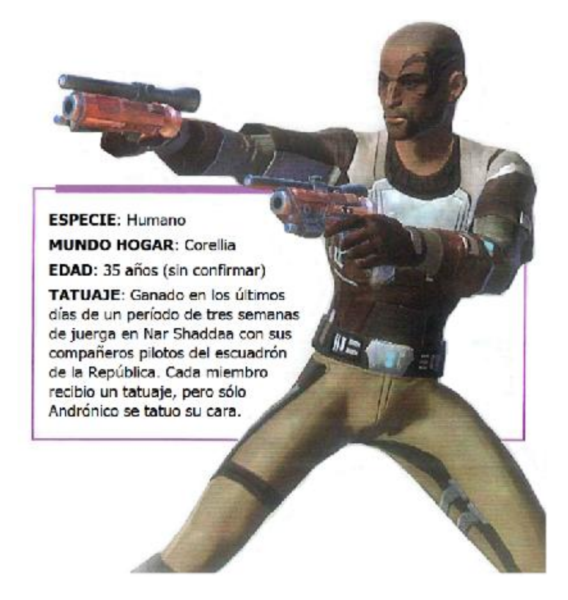
CUANDO UN ESCLAVO SENSIBLES A LA FUERZA SE LEVANTA de la servidumbre para convertirse en un jactado Lord Sith, los seguidores surgen de todos los rincones del Imperio para unirse a la subida del Sith al dominio. Para formar una base de operaciones letal, el Sith recluta extranjeros asesinos, Imperiales leales, y parias despiadados que esperan demostrar su valía como siervos fieles. Manejando estos aliados fieles y devastadores, el antiguo esclavo da vuelta al Sith procurando hacerse un lugar de poder dentro del Imperio.


ESPECIE: Dashade
MUNDO HOGAR: Urkupp
EDAD: Mas de 2.000 años
TÍTULOS: "Devorador" "Sombra Asesino"

KHEM VAL

Despiadado, brutal y poderoso, Khem Val es un asesino Dashade astuto, su resistencia a la Fuerza lo marca como una amenaza mortal para todos los Jedi y Sith que se le oponen. Hace milenios, Khem Val lealmente sirvió al Lord Sith Tulak Hord después que el Sith poderoso demostró su superioridad sobre Khem al derrotarlo en batalla. Esta fue la primera vez que un usuario de la Fuerza había superado a Khem Val. Bajo el mando de Tulak Hord, Khem Val devoró la energía de la vida de miles de Jedi en antiguas batallas libradas en los planetas Yn y Chabosh. Una de las victorias más orgullosos de Khem Val llego durante la Batalla de Chabosh, donde combatió al lado de Tulak Hord conquistando un ejército de Jedi de 1000 fuertes. Saciado de energía de la vida de sus víctimas, Khem Val ganó el título de "Devorador".

Como los enemigos de Tulak Hord trazaron su caída, el sintió su traición y tomó medidas para protegerse de ellos. Para preservar su base de operaciones, Hord en secreto sello a Khem Val dentro de una cámara de estasis subterránea. Tulak Hord prometió a su leal asesino que el volveria por el cuando el tiempo fuera correcto, pero Hord fue por ultimo muerto antes de que pudiera cumplir su promesa. Los siglos cedieron el paso a milenios mientras Khem Val dormía en éxtasis. El permanecio allí hasta este dia, en silencio esperando despertar y servir a su Maestro una vez más.



ANDRÓNICO REVEL

Mucho antes de convertirse en pirata severo y cínico, Andrónico Revel voló con un escuadrón del principal buque estelar de la Armada de la República, conocido por su distintivo de llamada "Tiro de Plata" Andrónico sólo alguna vez se sintio vivo dirigiendo misiones de alto riesgo durante la tensa paz después de la Gran Guerra. Todo eso cambió cuando una flota Imperial puso una emboscada al ala de combatientes de Andrónico, acabando con todo su escuadron. Andrónico sobrevivió gracias al instinto de partes iguales y suerte pura. Convencido de que un agente corrupto de la SIS de la República provocó el sacrificio de su escuadrón, Andrónico corto todos los lazos con la República y comenzó una nueva vida como un capitán pirata.

La carrera pirata de Andrónico fue lucrativa, pero terminó con más traición cuando su tripulación se amotinó contra él. Tambaleándose de su engaño, Andrónico fue encarcelado por el Imperio por una recompensa ganada durante su carrera criminal. Pasó un año en cautiverio, trazando su venganza contra los piratas que lo traicionaron y la República que permitió el sacrificio de su escuadrón. Ahora un hombre libre, Andrónico todavía tiene sed de venganza bajo su exterior sardonico, despreocupado. El tatuaje estampado en su cara es un símbolo compartido por sus compañeros de escuadrón perdidos sirviendo a la República, como un recordatorio constante del reembolso que Andrónico debe entregar para vengar a sus amigos caídos.



ASHARA ZAVROS

Una joven y entusiasta padawan Jedi, Ashara Zavros desciende de una larga línea de poderosos usuarios Togruta de la Fuerza, los padres de Ashara fueron respetados Caballeros Jedi, pero a menudo descuidados para mostrarle amor a Ashara concentrandosen mas bien en la Gran Guerra. Como Ashara comenzó a exhibir talentos de la Fuerza desde muy pequeña, la guerra tomo las vidas de sus

padres. Joven, asustada, y huérfana, por Ashara sintieron cariño los Maestros Jedi Ryen y Ocera, amigos de la familia. Cuando la Orden Jedi se trasladó a Tython a raíz de la Gran Guerra, Ashara se unió al éxodo, y siguió los pasos de sus padres para convertirse en una padawan Jedi.

La afinidad natural de Ashara por la Fuerza llevó a su éxito temprano en el entrenamiento Jedi. Ella orgullosamente considero el logro como un hecho, considerando la reputación de sus padres entre la Orden. Cuando un padawan más dedicado comenzo a superarla, Ashara se puso vulnerable e insegura. Bajo la dirección de los Maestros Ryen y Ocera, Ashara ahora totalmente se dedica a sus estudios, tratando de tener éxito y hacer que sus padres se sientan orgullosos. Sus juicios finales la llevan al mundo Sith devastado de Taris, donde espera demostrar su valía, completando su formación, y finalmente alcanzando el rango de Jedi.



TALOS DRELLIK

Un arqueólogo impulsado por una obsesión con la historia del Imperio Sith, Talos se unió al servicio de recuperación Imperial después de un período sin éxito en el servicio militar. Hijo de una familia militar prestigiosa, Talos perdió a su único hermano en los juicios Sith de Korriban. Los padres de Talos protegieron a su hijo sobreviviente y lo prepararon para una de las primeras academias de formación del Imperio. Mientras su naturaleza meticulosa, orientada al detalle le trajo el éxito en la academia, resultó agobiante en simulaciones de batalla. Mientras Talos comprobaba y revisaba de nuevo sus planes de ataque contra las amenazas virtuales de la República, su escuadron de formacion fue invariablemente eliminado. El padre de Talos, el Moff Drellik, luego trató de comprar el éxito de su hijo. Sin embargo, Talos se negó y continuó sus verdaderos intereses.

El teniente Talos Drellik ahora prospera como un arqueólogo del Servicio de Recuperacion Imperial, y su obsesion al detalle le ayuda más bien que saboteando su trabajo. Ha trabajado en numerosos sitios de excavación con exito, incluyendo Dromund Fels y Korriban. Los sueños de Talos son conseguir mayores conquistas arqueológicas y el conocimiento encerrado en los artefactos del pasado del Imperio.

XALEK

El Kaleesh ahora conocido como "Xalek" es un asesino despiadado y un acólito Sith vicioso. Incluso antes que supiera de los Sith o la existencia del Imperio, Xalek vivío en el mundo de Kalee. Con su padre y siete hermanos, Xalek cazo animales para alimentar a su familia, y cuando alcanzo la madurez, hizo la guerra contra las tribus rivales. El surgio como un guerrero natural, ayudado por su afinidad violenta por la Fuerza. Mientras sus hermanos discutieron y se jactaron de su valor, Xalek demostró en silencio su superioridad combativa sobre ellos en el campo de batalla. Sin embargo, el ascenso al poder de Xalek terminó repentinamente cuando esclavistas Imperiales lo capturaron después de una batalla feroz.



Xalek sirvió como un esclavo Imperial por unas pocas semanas hasta que su sensibilidad a la Fuerza fue revelada durante una pelea salvaje con su maestro de esclavos. Todavía chorreando de sangre de su captor, Xalek fue retirado de inmediato de la esclavitud y empujado en los juicios Sith de Korriban. El ha tomado desde entonces la vida de asesino de la Academia Sith, matando compañeros acólitos que se interponen en su camino. El incluso los informes, usó la Fuerza para aplastar el deslizador de un competidor en los acantilados de Korriban. A pesar de la carnicería dejada en su estela, Xalek sigue sus juicios con paciencia depredadora y eficiencia brutal, preparándose para el día en que finalmente se convertira en un Sith.

SITH: ARMAS Y ARMADURAS

Armados con sables de luz viciosos y protegidos mediante imponentes armaduras, la batalla es el salario del Sith por la grandeza personal y la gloria del Imperio.



LUCHAR O MORIR. ESTA MISMA FILOSOFÍA ha definido la Orden Sith que subió al poder hace miles de años. Los Sith abrazan el conflicto, que se alimentá de su odio y manejan laminas de energia mortales conocidos como los sables de luz para conseguir la victoria en la batalla. Los ataques de un sable de luz combinados con el poder destructivo del lado oscuro son suficientes para aniquilar incluso el más fuerte de los enemigos. Como ellos chocan contra la República en la guerra galáctica, usan intimidantes túnicas e imponentes armaduras que protegen al Sith intimidando de miedo a sus enemigos. Los que enfrentan a los Sith en el campo de batalla hacen frente a la encarnación de la fuerza y la destrucción.

PROTEGIDO CONTRA LA DESTRUCCIÓN

Cuando cargan a la batalla, los Sith usan trajes masivos de armadura de batalla para desviar los ataques de sus enemigos. Cada traje potente es diseñado para prolongar no sólo la vida, sino también para intimidar a sus oponentes con cascos imponentes y descomunal tamaño. Pero incluso los trajes mas pesados de armadura permiten al Sith moverse rápidamente a través del campo de batalla y rápidamente aplastar a sus enemigos con el sable de luz y la Fuerza. Las armaduras avanzadas también monitorean los signos vitales de un Sith y maximizar sus niveles de adrenalina y oxígeno para el máximo rendimiento en la batalla.

Cuando no se desea una armadura pesada, el Sith se viste con tunicas elaboradas. Las túnicas con capuchas oscuras de un asesino Sith le permiten desaparecer en las sombras y ocultar su presencia, y su armas, de los que lo rodean. Pero cuando se requiere un gran espectáculo, los Sith desgastan capas fluidas, trajes extravagantes, y tocados complejos que tanto hablan del poder del Sith como sirven para infundir el miedo, la reverencia y temor en sus súbditos fieles y enemigos desafortunados.


El resistente casco
de batalla funcióna
con un comunicador.
Las placas del pecho
estan construidas
para resistir el fuego
blaster directo.
Las tunicas
preferidas por un
inquisidor Sith.
El bordado
ornamentado, es
señal de poder e
influencia.
Los guanteletes
articulados permiten
la manipulación de
sable de luz.
La armadura ligera
protege las piernas y
ayudas al movimiento
rápido.
Las botas fuertemente
blindadas sirven para
aplastar enemigos.

MASCARAS DE OSCURIDAD



Como herramientas de miedo y símbolos de poder, la máscara de un Lord Sith sirve a una función vital y sagrada. Al ocultar su verdadero rostro y ponerse el rostro de una máscara, el Sith arroja las debilidades de la humanidad y se convierten en un símbolo de poder indomable. Las cicatrices dolorosas y los estragos del lado oscuro desaparecen para ser reemplazados con rostros inexpresivos grabados con fría indiferencia, crueldad fija, y supremacía incuestionable. Para muchos Sith, su máscara se convierte en su identidad, y la selección y la forja de su rostro son realizadas con la máxima atención al detalle. Cuando Darth Baras deseo una máscara para corresponder con su secreto indomable, el desapareció durante meses antes de emerger como una entidad enmáscarada del engaño.

SABLE DE LUZ SITH



Un Sith blande su sable de luz durante la Batalla de Alderaan.

Elegante y sumamente mortal, los sables de luz son el arma de elección para los Sith a traves de la galaxia. Compuesto por una empuñadura que emite un viga de energía de plasma, el sable de luz puede partir a través de casi cualquier material cauterizando la carne y derritiendo el duracero. Originalmente un arma del Jedi, los antiguos Sith refinaron y perfeccionaron el sables de luz forjando el arma definitiva de la batalla que aún se maneja hasta nuestros días. A diferencia del Jedi, que construyen sus primeros sables de luz como parte de su formación, el Sith debe ganar sus hojas, ya sea a través de la conquista o como recompensa por actos increíbles. Más tarde en la vida, muchos Sith construyen sus propios sables de luz para corresponder con sus habilidades y gustos para el combate. Darth Malgus construyó la empuñadura de su sable de luz con dos, hojas afiladas grandes que bordean el emisor maximizando su mortalidad.

Empuñadura formada por el colmillo de un poderoso rencor la hoja emisora.

Hoja emisora.

El mango surcado permite un control letal durante el fragor de la batalla.

Los botones de la empuñadura controlan la fuerza y tamaño de la hoja.

PESO PROMEDIO: 1,8 kg (4 libras) (la hoja es ingravida)
LONGITUD DE LA HOJA: 1 m (3 pies 3 pulgadas)
COMPONENTES PRINCIPALES: Célula de energía, hoja emisora, cristales de enfoque
PORTADORES FAMOSOS: Darth Malgus, héroe de la Gran Guerra

Dentro de la empuñadura de un sable de luz, células de energía de auto-reposición alimentan la hoja de energía mientras que los cristales de enfoque

PESO PROMEDIO: 2,7 kg (6 libras) (la hoja es ingrávida)
TOTAL LONGITUD DE LA HOJA: 2 m (6 pies 6 pulgadas)
COMPONENTES PRINCIPALES: Célula de energía, hoja emisora, cristales de enfoque
PORTADORES NOTABLES: Lord Vindican, Maestro de Darth Malgus; Exar Kun, antiguo Jedi caído

Empuñadura alargada con dos hojas de plasma de energía.

Los apretones multiples permiten el control a dos manos.

El nucleo de poder muy volatil ayuda a intimidar al enemigo.

Célula de energía de un modelo de sable de luz avanzado.

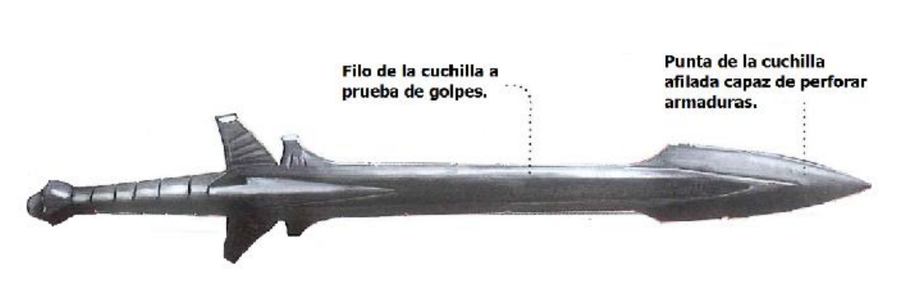
aumentan la fuerza de la hoja y proporcionan su color. El matiz carmesí amenazante de un sable de luz Sith es un símbolo icónico respetado dentro del Imperio y temido por sus enemigos.

SABLES DE LUZ DE DOBLE HOJA

Un arma letal y poderosa primero usada por los Sith, los sables de luz de doble hoja son manejados por Sith que desean lo último en destrucción y velocidad en el campo de batalla, con empuñaduras alargadas, estos sables de luz emiten una hoja de energía desde los extremos opuestos del arma formando un largo bastón de plasma unido sólo por la empuñadura en su centro. El manejo del sable de luz de doble hoja es increíblemente peligroso, con Sith inexpertos que han terminado con sus propias vidas, y las vidas de esos alrededor de ellos, intentando usar el arma antes de que finalice su formacion. En manos expertas, sin embargo, el sable de luz de doble hoja puede golpear con la velocidad del rayo abrumando y destruyendo hasta el más peligroso de los enemigos.

HOJAS PRIMITIVAS

Los antiguos Sith una vez manejaron espadas tradicionales y cuchillos de guerra forjados a partir de materiales sólidos extraídos de su planeta natal de Korriban. Desde el descubrimiento de los sables de luz, los Sith han dejado en gran medida tal armamento primitivo de lado, sin embargo los acolitos Sith todavía entrenar y luchar con ellos hasta que demuestren ser capaces de empuñar un sable de luz. Las espadas Sith y las vibrocuchillas son a menudo las únicas herramientas de agresión disponibles por los acólitos. Más tarde, ellos ganan su lamina de guerra, una espada mortal saturada por la Fuerza que puede hacer caer las bestias más feroces de Korriban. Pero incluso esta arma se abandonó cuando los Sith por ultimo ganaron el derecho a empuñar un sable de luz.

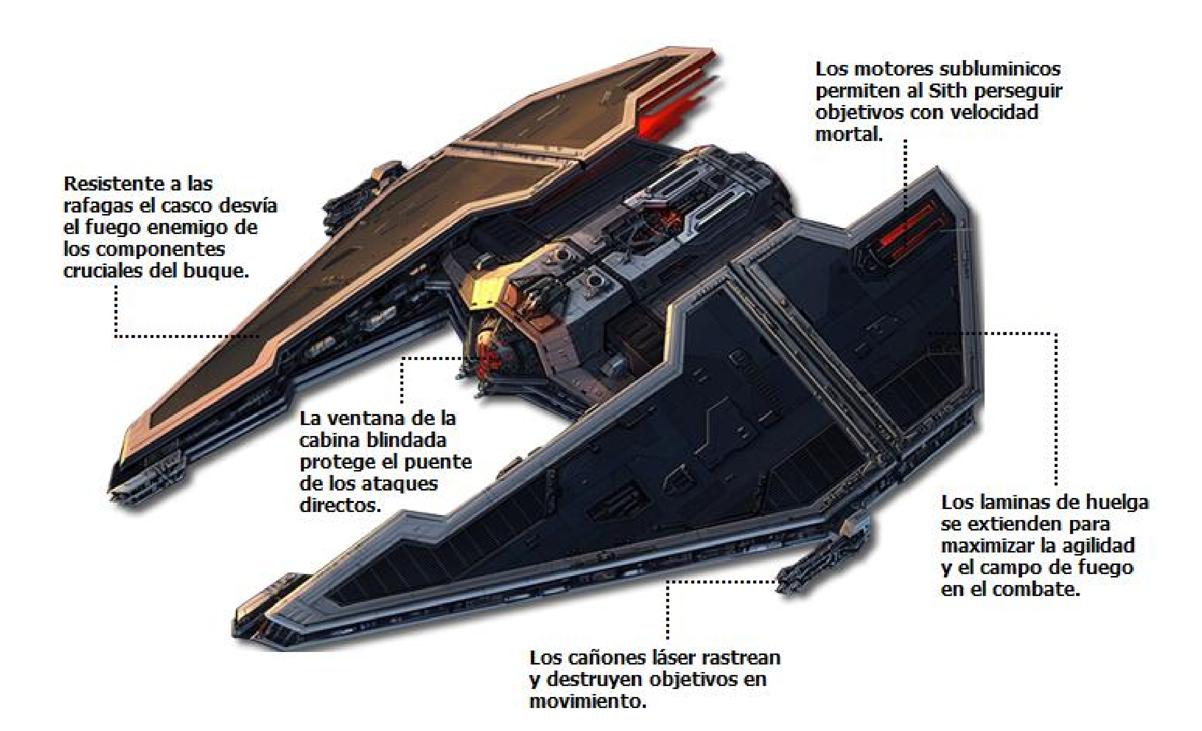


PESO DEL ARMA: 4.5kg (10 libras)
LONGITUD DE LA LAMINA: 1-1.5m (3 pies 3 pulgadas-4 pies 11 pulgadas)
MATERIALES: Metales de Korriban, Ziost; raramente de cortosis (una fibra resistente al sable de luz)

BUQUE ESTELAR SITH: INTERCEPTOR CLASE-FURIA

Bajo el mando del Sith, el interceptor Imperial clase Furia ha devastado flotas de la República y sin descanso ha cazado presas Jedi desde los albores de la Gran Guerra.

IMPONENTE, PESADAMENTE BLINDADO Y UN INSTRUMENTO vicioso de la destrucción, el interceptor Imperial clase-Furia fue forjado para servir al espíritu vengativo del Sith. En los años previos a la Gran Guerra, el Lord Sith Darth Mekhis supervisó personalmente la evolución del Furia de un interceptor militar al buque de ataque despiadado Sith que llevaría la carga del Imperio contra la República. El objetivo último del Furia: ataque con ferocidad repentina, diezmando las flotas de la República, y perseguir al enemigo paralizado a su tumba. Darth Mekhis lo llamo el Furia al estar completado "el martillo que romperia el toráx de la República". Un símbolo de la fuerza destructiva del Sith, el Furia sigue infundiendo miedo en los corazones de los pilotos de la República a través de la galaxia.





PERFIL: INTERCEPTOR IMPERIAL CLASE FURIA CLASIFICACIÓN: Interceptor CONSULTORES DE DISEÑO: Darth Mekhis, Gran Moff Kilran ARMAMENTO ESTÁNDAR: Cañones láser de precisión, misiles CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: "Láminas de huelga" para una mayor movilidad a corta distancia, cámaras de interrogatorio

CIANOTIPO

Cada pulgada del interceptor clase Furia esta aerodinamizada para satisfacer las necesidades del Sith. Después de recibir órdenes o trazar su próximo ataque, el equipo puede escapar de la holoterminal y prepararse rápidamente para la



batalla. En segundos, un capitán Sith puede inspeccionar los motores internos del Furia, dar órdenes desde el puente, o conducir una sesion informativa en la sala de conferencias.

HOJA DE LA OSCURIDAD

EL interior escaso y severo del Furia refleja la eficiencia brutal de los Sith. Los sistemas de ordenadores de grado militar, el equipamiento en tiempo de guerra, y una red de comunicaciones segura dominan muchas de las cámaras. Las comodidades se han despojado para maximizar la maniobrabilidad garantizando el apoyo del equipo Sith que queda a bordo y en atención.



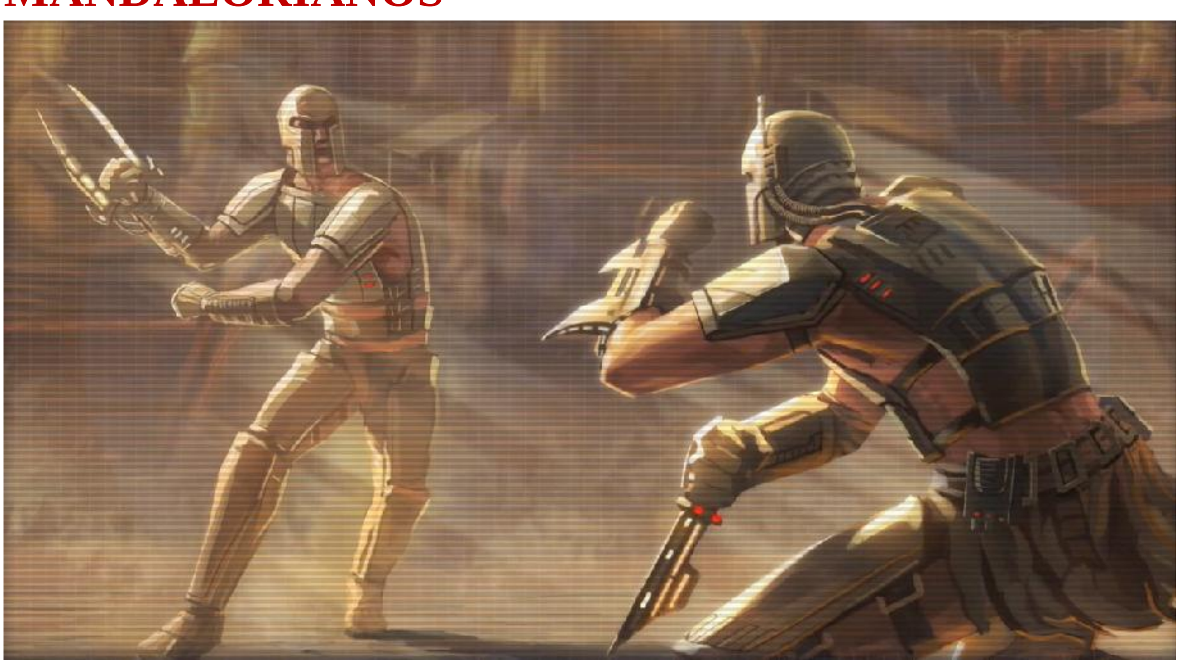
La holoterminal del buque permite el contacto seguro con aliados y enemigos por toda la galaxia.



PUENTE

Rodeado de lo último en equipamiento militar Imperial de vanguardia, un capitán Sith comanda el buque desde el puente. A partir de aqui, el capitán puede trazar su próxima conquista, o hacerse cargo de los controles aniquilando el enemigo.

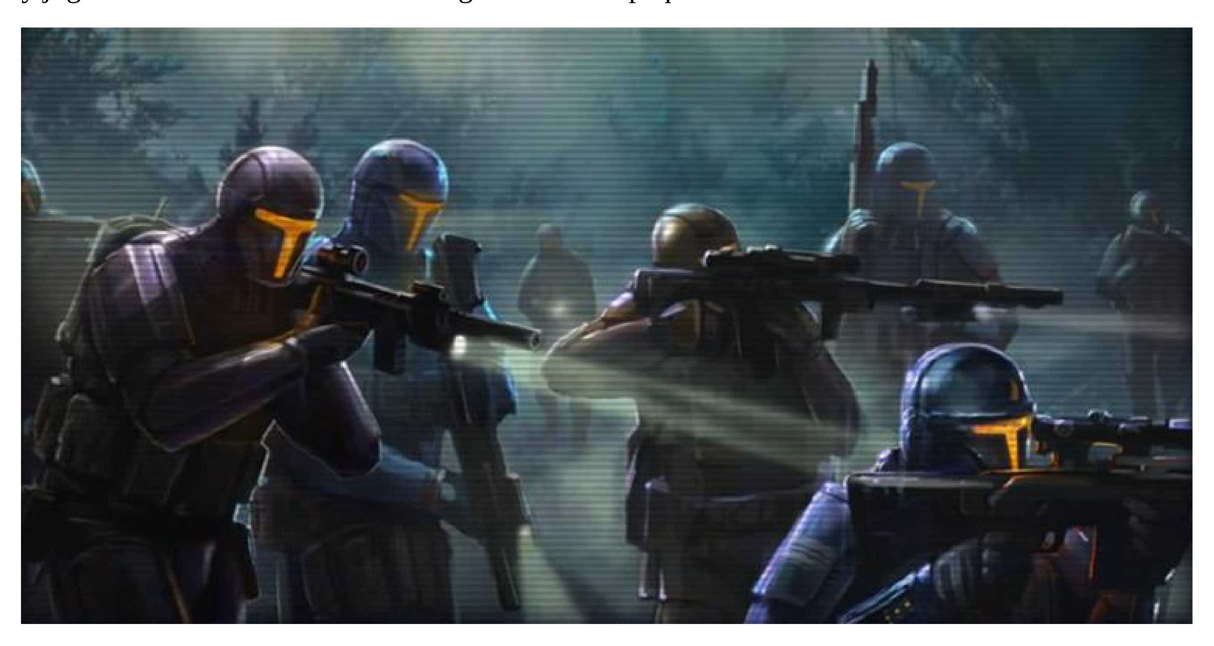
MANDALORIANOS



FORJADO POR LA GUERRA

Como guerreros blindados que viven para la gloria de la batalla, los Mandalorianos son temidos y respetados por toda la galaxia.

LOS MANDALORIANOS SON UNA CULTURA NÓMADA enfocada exclusivamente en el perfeccionamiento de las artes de combate y la guerra. Para un Mandaloriano, el desarrollo personal y cultural sólo puede logrado a través de desafíos y confrontaciónes constantes. Esta singular dedicación a la batalla los ha hecho una de las facciones más influyentes y poderosas de la galaxia, y jugadores clave en conflictos tanto grandes como pequeños.



Un equipo de guerreros Mandalorianos se embarca en una peligrosa mision de asalto de selva durante la noche.

LOS TAUNG

Los antiguos precursores de los Mandalorianos fueron conocidos como los Taung, y se cree que se originaron en el planeta Coruscant antes de la fundación de la República. Los Taung no fueron menos belicosos que sus descendientes, y lucharon muchos conflictos sangrientos contra los habitantes humanos de Coruscant. Después de siglos de guerra, los seres humanos condujeron los Taung de Coruscant, llevándolos a reasentarsen en el planeta Roon.

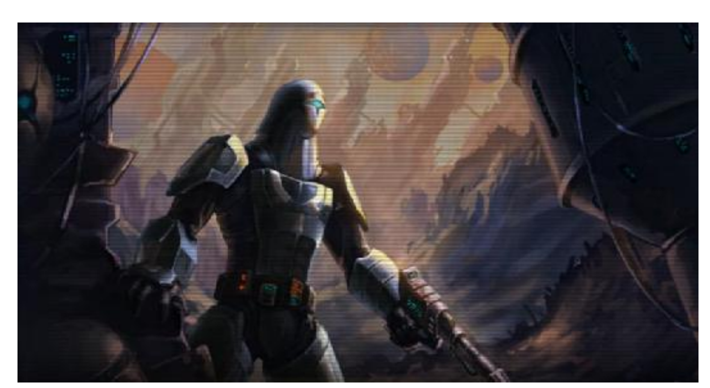
Milenios más tarde, un gran guerrero Taung conocido como Mandalore el Primero dirigió los Taung en la conquista de un nuevo planeta, donde aniquilaron hasta las criaturas más fuertes que se interpusieron en su camino. Los logros del guerrero fueron tan impresionantes que los Taung cambiaron el nombre del planeta y de ellos mismos en su honor, dando lugar al primero de los guerreros que se harian conocidos como los Mandalorianos.

CONQUISTAS Y ALIANZAS

Una vez que se habían asentado en su nuevo mundo hogar, los Mandalorianos dispusieron una serie de campañas para conquistar mundos circundantes y probarse contra cualquier enemigo que pudieran encontrar.

Fue durante este período de expansión que los Mandalorianos comenzaron a aceptar nuevos reclutas de otras especies: cualquiera que jurara seguir su código de honor y luchara lealmente cuando se le solicitara fue recibido como un nuevo hermano o hermana. Estas campañas iniciales llegaron a ser conocidos como las cruzadas, y los guerreros que lucharon en ellas como los primeros Cruzados Mandalorianos.

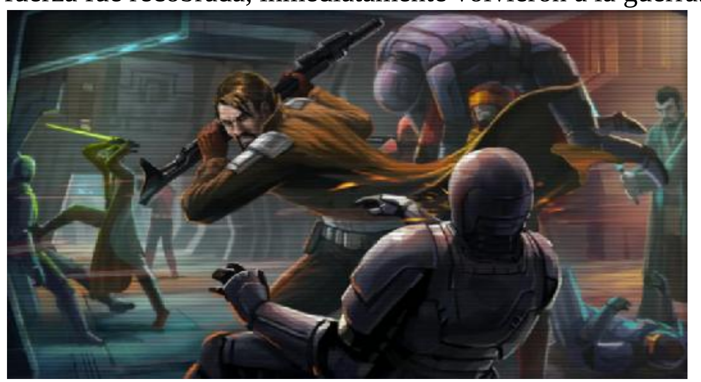
Como sus fuerzas se ampliaron, los Cruzados Mandalorianos continuaron atacando en busca de nuevos oponentes. Ellos lo encontraron en un culto Sith recién formado conocido como los Krath. El líder de los Mandalorianos entonces, Mandalore el Indomable, contacto al líder de los Sith, Ulic Qel-Droma, en combate singular. Qel-Droma demostró una increíble destreza en la lucha y logró salir victorioso, lo que llevo a Mandalore el Indomable a jurar el y su pueblo de seguir a Qel-Droma en una guerra contra los Jedi y la República. El conflicto llegó a ser conocido como la Gran Guerra Sith, y aunque sus fuerzas combinadas fueron finalmente derrotadas, los Mandalorianos ganaron muchas victorias tremendas enormes en su alianza con el Sith Qel-Droma.



Un explorador Mandaloriano muestra el camino para sus compañeros Neo-Cruzados durante las Guerras Mandalorianas.

LAS GUERRAS MANDALORIANAS

Con Mandalore el Indomable derribado las fuerzas de la República cerca del final de la Gran Guerra Sith, un nuevo guerrero llegó al poder: Mandalore el Máximo. Los próximos años se gastaron reconstruyendo la máquinas de guerra Mandaloriana y reforzando sus filas. Tan pronto como su fuerza fue recobrada, inmediatamente volvieron a la guerra. Llamándosen a sí mismos Neo-Cruzados, los Mandalorianos comenzaron asaltando planetas y colonias en las afueras del territorio de la República. Como las conquistas de los guerreros crecieron más audaces y más devastadoras, la República fue finalmente incitada a defenderse en un conflicto conocido como las Guerras Mandalorianas.



Las fuerzas de la República combaten guerreros Mandalorianos durante las Guerras Mandalorianas.

Los Mandalorianos tuvieron inicialmente éxito en sus batallas contra la República, ganando un compromiso tras otro en una unidad aparentemente imparable hacia los Mundos del Núcleo. Pero justo cuando parecía segura la victoria total, una facción del Jedi se unió a la guerra. El líder de estos Jedi, Revan, resultó ser un increíble estratega y comandante de campaña. Reunidos detrás de Revan y sus compañeros Jedi, la República cambió el curso de la guerra, empujando a los Mandalorianos hacia atras más y más hasta su fracaso último en la Batalla de Malachor V.

ASTILLAS Y UNIFICADORES

A raíz de la Batalla de Malachor V, los Mandalorianos derrotados se dispersaron a traves de toda la galaxia. Algunos trataron de mantener las viejas costumbres, pero la mayoría volvió trabajando como mercenarios, cazarrecompensas, piratas y bandoleros. Un nuevo conflicto galáctico se levanto, la Guerra Civil Jedi, una campaña de conquistas liderada por el ex-Jedi que había caído al lado oscuro. Sin embargo, los sobrevivientes Mandalorianos estaban demasiado astillados para cualquiera de ellos poder jugar un papel importante, salvo uno. Canderous Ordo, un ex Neo-Cruzado y mercenario, se unió al redimido Jedi Revan y de hecho ayudó a salvar la República de sus enemigos Sith. Después, Canderous reclamo el título de Mandalore el Preservador, y logró reunir a muchos de sus antiguos aliados y revivir la vieja cultura Mandaloriana.

Aunque Mandalore el Preservador trabajó para sostener los Mandalorianos en su alianza con Revan y la República, las dos facciones nunca formaron una sociedad sólida. Muchos Mandalorianos se negaron a unirse con sus enemigos de toda la vida en absoluto, lo que llevo a divisiones que duraron cientos de años. Sólo con el regreso del antiguo Imperio Sith hizo que los Mandalorianos lograran unificarse de nuevo y reclamar su reputación temible.

ALIADOS DEL IMPERIO

La sociedad actual entre los Mandalorianos y el Imperio Sith es sólo la última de una serie de alianzas por la conquista brutal.

LAS FILOSOFÍAS DE LOS MANDALORIANOS Y LOS SITH tienen muchas similitudes. Ambos grupos creen que el más fuerte debe gobernar y que la fuerza última se forja a través de la batalla y la conquista. Ambos grupos también han perdido guerras brutales contra la República, sólo para sobrevivir y reconstruirsen aún más fuertes que antes.

Considerando estas similitudes, no es ninguna sorpresa que los Sith y los Mandalorianos han forjado alianzas mutuamente beneficiosas que se remontan hasta la Gran Guerra Sith hace más de tres siglos. Tampoco es de extrañar que cuando el plan del Emperador de conquistar la República en la reciente Gran Guerra no procedió tan bien como lo había previsto, el reclutó a los guerreros Mandalorianos ganando la fuerza necesaria para terminar el trabajo.

LIGADO POR LA GUERRA

Después de años de batalla constante, la Gran Guerra del Imperio Sith contra la República comenzó a perder impulso. Las fuerzas Imperiales habían ganado muchas victorias decisivas, pero también habían encontrado resistencia increíble. En un ultimo intento por abrumar los ejércitos de la República, los agentes del Imperio buscaron los Mandalorianos como aliados potenciales mercenarios. Al principio, estas ofertas se reunieron con un único interés disperso, hasta que un nuevo Mandalore subió al poder y reunió a su pueblo juntos por primera vez en siglos. Este nuevo Mandalore rápidamente aceptado la alianza ofrecida por el Imperio, uniendo los guerreros fracturados y conduciendo su primera campaña conjunta desde las Guerras Mandalorianas.

MANIPULACIONES IMPERIALES

Estimulados por la Gran Guerra, los Mandalorianos se hincharon de orgullo y propósito renovado. Pero los rumores se extendieron que su nuevo líder era un simple marioneta del Imperio. Su ascenso como luchador de la arena al mayor líder de los Mandalorianos fue sorprendentemente rápido, y el



momento muy conveniente. Estas dudas, combinadas con los acontecimientos posteriores, le ganarian el título "Mandalore el Menor". Sin embargo, ninguna cantidad de sospechas pudieron convencer a los Mandalorianos de ser señuelos de gloria en la Gran Guerra. Unidos por la batalla contra un enemigo común, los Mandalorianos marcharon a la guerra con el Imperio a su lado.

Los agentes de Inteligencia Imperial fueron sospechosos de intervenir en Mandalore el Menor y guiar su ascenso al poder.

EL BLOQUEO DE LA VIA HYDIANA

El primer movimiento importante Mandaloriano en la Gran Guerra fue bloquear la ruta crítica de comercio la Via Hydiana. Buques Mandalorianos ahogaron el flujo de suministros y fuerza militar entre los Mundos del Núcleo y el Borde Exterior de la galaxia, paralizando los esfuerzos de guerra de la República. Los refuerzos fueron de repente incapaces de unirse a los frentes de batalla claves. Los suministros y productos comerciales quedaron varados lejos de los ciudadanos desesperados de Coruscant y otros Mundos del Núcleo. La República fue estrangulada despacio a medida que sus tentativas de romper el bloqueo fallaron.

El bloqueo de la Via Hydiana estuvo a punto de ganar la guerra para el Imperio completamente, hasta que una alianza improbable de contrabandistas y piratas agarraron los Mandalorianos por sorpresa. Liderados por una capitána laboriosa llamada Hylo Visz, la fuerza de ataque variopinta atrajo a los Mandalorianos en un ataque convoy masivo de buques de carga aparentemente sin escolta. Después que los guerreros estaban comprometidos, Visz y sus seguidores emboscaron a los atacantes, golpeando desde todas las direcciones con sus buques de contrabando mas veloces. El trabajo de lucha se extendió rápidamente, con fuerzas de la República que se apresuraron a reforzar a sus aliados inesperados, finalmente abrumando a los Mandalorianos obligándolos a retirarse. El bloqueo estuvo roto.



El bloqueo de la Via Hydiana casi trajo la República de rodillas.

RESTABLECIMIENTO DE LA GLORIA PERDIDA

La derrota Mandaloriana en la Vía Hydiana lanzó sus fuerzas en el caos. Muchos culparon a Mandalore mismo por el error. Mandalore trabajó incansablemente para recuperar la confianza de sus seguidores en los últimos días de la guerra y la paz tenue despues del Tratado de Coruscant. Su último esfuerzo llegó con la convocatoria de una Gran Cacería, una caza recompensas galactica, que ofrecía gloria incomparable a quien cobrara el mayor objetivo. Aunque el plan tuvo éxito en la

revitalización de los Mandalorianos, este fue contraproducente para el propio Mandalore cuando el ganador de la Gran Cacería le desafió y brutalmente lo mató en combate singular. El nuevo campeón, Artus, tomó la capa de su lider rival derrotado, haciendose conocido como Mandalore el Vindicado.



Shae Vizla y sus compañeros guerreros Mandalorianos atacan un convoy diplomático de la República.

LEALTAD CONTINUADA

El nuevo Mandalore ha sostenido la alianza de su predecesor con el Imperio Sith, pero la relación es notablemente más cautelosa que antes. Aun así, esta claro que los Mandalorianos no son propensos a cambiar de bando en el corto plazo: un grupo disidente que busco alinear su gente con la República fue brutalmente erradicado, y los guerreros Mandalorianos han continuado luchando junto a las fuerzas Imperiales desde la ruptura del Tratado de Coruscant.

CULTURA DE COMBATE

Ferocidad y violencia, honor y respeto, la vida de un guerrero Mandaloriano está marcada tanto por la gloria en el combate como la lealtad al clan.

LA REPUTACION MANDALORIANA DE VIOLENCIA Y BRUTALIDAD es bien merecida, pero pocos se dan cuenta de que la cultura Mandaloriana es también una de los más abiertas y aceptadores en la galaxia. Independientemente de la especie, género, o riqueza, cualquiera puede convertirse en un Mandaloriano si están dispuestos a seguir el Resol'nare o "Seis acciones." Todos los guerreros deben llevar armadura, hablar el idioma Mandaloriano, defenderse ellos mismos y a sus familias, sostener y contribuir a sus clanes, criar a sus hijos en los caminos Mandalorianos y estar presto para cualquier campaña que Mandalore, el Jefe militar dirigente, decida perseguir. Sobre todo, los Mandalorianos debe querer confrontar cualquier desafio que encuentren y saborear cada oportunidad de probarse a sí mismos.

SOCIEDAD DEL CLAN

La sociedad Mandaloriana opera con una estructura de poder mínima y en gran parte informal. Cada Mandaloriano es miembro de un clan, ya sea por nacimiento o reclutamiento. Aunque diferentes clanes a menudo discrepan y hasta luchan el uno contra el otro, ellos tratan a sus propios miembros como de la familia, sin tener en cuenta si están relacionados por lazos de sangre o juramento. Aparte de cacique del clan, los miembros no tienen rangos o posiciones oficiales a menos que esten organizados en una unidad de combate, donde la cadena de mando tiene un lugar valioso. Se espera que cada hombre o mujer contribuya en lo que pueda, con aquellos que consiguen grandes cosas ganando un mayor respeto y nuevas responsabilidades. Aunque los clanes pueden tener lazos o rivalidades con otros clanes, no hay jerarquía formal. Todos los caciques de clan hacen un informe directamente a Mandalore.

Las familias Mandalorianas son muy unidas y muy cariñosas, a pesar de la propensión de la cultura por la violencia. El matrimonio se considera un compromiso de por vida, y tanto los hijos biológicos como adoptados son criados con amor por igual. Los hijos e hijas son criados como guerreros, ya que el género tiene poca importancia en la cultura Mandaloriana, tanto es así que su lenguaje apenas se distingue entre hombres y mujeres.



Un guerrero Mandaloriano jóven feroz triunfa sobre su oponente en combate de gladiadores. Su gloria en la arena por ultimo le gano el título de "Mandalore", líder de los clanes Mandalorianos.

LENGUAJE DE LOS GUERREROS

El lenguaje Mandaloriano juega un papel central en su cultura. Su estructura y vocabulario han cambiado muy poco en los últimos siglos, con nuevas palabras tipicamente añadidas cambiando simplemente palabras existentes para crear el sentido deseado. La gramática es simple y directa, un desarrollo lógico de una cultura dedicada a la guerra constante. Los tiempos pasados y futuros no son ignorados en gran medida, al igual que los verbos pasivos. Puesto que el lenguaje se habla principalmente, mas bien que escrito, las frases comunes son casi siempre acortadas a los elementos más esenciales, que confian en el contexto para el entendimiento. Aunque todos los Mandalorianos hablan Mando'a, es raramente enseñado o entendido fuera de su cultura, un hecho que ellos a menudo usan a su favor cuando ellos desean hablar en privado a la vista.

ARMADURA DE PIEL DE HIERRO

La armadura Mandaloriana, llamado beskar'gam, o la piel de Hierro, es fundamental para la identidad de cada guerrero Mandaloriano. A lo largo de la historia, la armadura producida por artesanos Mandalorianos ha sido reconocida tanto por su durabilidad como por su tecnologia avanzada. El apuntamiento integrado y los sistemas de armas son características estándar, y hasta las modificaciones exóticas, como los paquetes reactivos, escudos personales, y generadores de campo de sigilo son comúnmente instalados. Pero quizás el aspecto más famoso de la armadura Mandaloriana es su resistencia a los sables de luz, gracias a las propiedades especiales del hierro únicas usado en la construcción de la armadura. Conocido como beskar en su lengua materna, este raro metal es excepcionalmente resistente para su peso, aunque sólo unos pocos artesanos Mandalorianos saben cómo trabajar el metal para el máximo efecto.


Tres guerreros Mandalorianos de caza con sus armaduras beskar'gam personalizadas.

La personalización de la armadura ha variado ampliamente sobre la historia Mandaloriana. Entre los guerreros que lucharon en la Gran Guerra Sith, no habia dos armaduras que fueran iguales, pero en las Guerras Mandalorianas posteriores, los Neo-Cruzados adoptaron un conjunto de diseño de armaduras uniformes que fueron utilizadas por prácticamente cada Mandaloriano. Los guerreros que lucharon en la reciente Gran Guerra cayeron en algún punto intermedio, a menudo personalizando con toques personales, adoptando combinaciones de colores comunes entre los equipos de ataque o incluso a través de clanes enteros.



TARRO DE SANGRE

Arrogante y vengativo, Tarro de sangre ha pasado a la historia como uno de los perdedores más dolorosos de la Gran Cacería de la cazarecompensas galáctica en la que los cazadores más expertos y los rastreadores compitieron el uno contra el otro por capturar un objetivo.

Nacido como un noble menor en el planeta Alderaan, Sangre desecho su primogenitura a favor de una vida guerrera Mandaloriana. Pero la sangre nunca abandonó su sentido del derecho y se ganó muchos enemigos debido a su actitud de superioridad. Aun cuando Sangre ganó la oportunidad de participar en la Gran Cacería, muchos de sus compañeros Mandalorianos tomaron la misión para humillarlo. Antes de que la Gran Cacería terminara, Sangre había sido derrotado y salvajemente golpeado casi hasta el punto de la muerte. Despues de la caza, el desapareció para recuperarse de sus heridas y trazar la venganza que le ganaría el respeto que el merecía.

Cuando la siguiente Gran Cacería fue llamada, Tarro de Sangre resolvió ganar a cualquier precio. El abandono cualquier pretension de honor o deportividad, Sangre pago a mercenarios y asesinos para

eliminar todos y cada uno de sus competidores. Él incluso intentó vender la lista de objetivos de la Gran Cacería en la subasta, alertando a las víctimas de la persecución y minando sus opositores aspirantes. Al final, Sangre no estaba preparado para derrotar a su desafío objetivo final, un Maestro Jedi llamado Kellian Jarro. Derrotado y encerrado en una celda del buque del Jedi, Sangre no podía hacer nada para detener el último de sus competidores de completar la Gran Cacería matando al Maestro Jarro en combate singular. No está claro si Sangre también fue muerto por este competidor final, o simplemente murió cuando el buque de Jarro fue destruido. En cualquier caso, su muerte puso fin a un capítulo oscuro en la historia de una de las tradiciones más honradas de los Mandalorianos.

MANDALORE

Los Mandalorianos no tienen ningún uso para senado, consejo, o emperador. Sólo el más fuerte de los guerreros es apto para dirigir una cultura dedicada exclusivamente a la batalla.

MANDALORE ES EL TÍTULO DADO AL ÚNICO JEFE MILITAR que gobierna sobre todos los Mandalorianos. El título no es ni hereditario ni democráticamente otorgado, pero es afirmado directamente por el que se espera tomar sus responsabilidades. Pero los Mandalorianos aceptaran solamente un guerrero realmente excepcional y comandante de campo de batalla como su líder, por lo que cualquiera buscando el título debe tener un historial probado de victorias y un plan definitivo para nuevas conquistas uniendo asi los numerosos clanes Mandalorianos. Por lo general, el título se afirma sólo después de que Mandalore actual sea muerto en batalla, aunque algunos guerreros han tomado la posición al derrotar al Mandalore reinante en combate honorable.

En el lenguaje Mandaloriano nativo, "Mand'alor" se traduce como "el único gobernante." El nombre fue usado por primera vez por un antiguo rey guerrero que condujo al pueblo Mandaloriano en la toma del mundo que todavía ocupan en la actualidad. El título demanda gran poder y lealtad, ya que cada Mandaloriano jura seguir a Mandalore a la batalla.

MANDALORES A TRAVÉS DE LA HISTORIA

MANDALORE EL PRIMERO: Lidero los antiguos predecesores de los Mandalorianos en la conquista de su mundo natal. En su honor, sus seguidores llamaron a sí mismos y al planeta por él, y todos los líderes posteriores llevan su nombre como su título.

MANDALORE EL CONQUISTADOR: Comando numerosas campañas de expansión que ampliaron considerablemente el alcance y los recursos de los Mandalorianos.

MANDALORE EL INDOMABLE: Forjo la primera alianza de los Mandalorianos con los Sith, luchando junto a ellos en la Gran Guerra Sith.

MANDALORE EL MÁXIMO: Encabezo las campañas más exitosas en la historia de los Mandalorianos, casi aplastando la República durante las Guerras Mandalorianas antes de ser derrotado por el Jedi conocido como Revan.

MANDALORE EL PRESERVADOR: Un veterano de las Guerras Mandaloriano llamado Canderous Ordo, quien asumió el liderazgo y trató de reunir a su pueblo para ayudar a la República.

MANDALORE EL MENOR: Establecio la alianza Mandaloriana con el Imperio Sith y condujo el bloqueo de la Via Hydiana. A menudo sospechoso de ser una marioneta Imperial maniobrado en su posición por el subterfugio.

MANDALORE EL VINDICADO: El actual líder de los Mandalorianos, campeon de la ultima Gran Cacería, y destructor del grupo disidente que busco alinear su gente con la República.



Mandalore el Máximo en duelo con el Caballero Jedi Revan en la batalla final de las Guerras Mandalorianas.

LA MASCARA DE MANDALORE

Mandalore el Primero llevo una máscara blindada en combate que imitaba los rasgos faciales de su especie, los Taung, los antiguos predecesores del pueblo Mandaloriano. Como su fama y logros crecieron, la máscara de Mandalore se convirtió en un símbolo de su poder y liderazgo a todos los Mandalorianos. Con el fin de honrar su memoria y preservar su legado, el próximo guerrero en reclamar el título de Mandalore también tomó el uso de la máscara, y entonces fue transmitida a través de los siglos de un Mandalore al siguiente, hasta que el Jedi Revan mató a Mandalore el Maximo y escondió la máscara lejos después del final de las Guerras Mandalorianas. La máscara fue devuelta cuando Revan ganó la lealtad de Canderous Ordo, quien la integró en su propia armadura cuando se adjudicó el título de Mandalore el Preservador.

El destino final de la máscara es desconocido, pero ni Mandalore el Menor ni Mandalore el Vindicado han sido vistos alguna vez llevandola. Aun así, la máscara no ha dejado las mentes y los corazones de la gente Mandaloriana, que todavía diseñan sus cascos blindados tratando de imitar las características de la máscara, en particular su visera en forma de T. Si la mascara alguna vez emerge de nuevo, la cara de Mandalore todavia es una imagen de miedo inculcado en cualquiera que ha tenido que luchar contra sus descendientes bélicos.

MANDALORE EL VINDICADO

El actual lider de los Mandalorianos, el hombre ahora conocido como Mandalore el Vindicado nació siendo un humano ordinario llamado Artus. Criado en las formas del guerrero de la cultura Mandaloriana, Artus luchó con tremenda habilidad junto a sus hermanos y hermanas de clan Lok



durante la Gran Guerra. Sus muchos logros llevaron a su invitación de participar en la Gran Cacería, una cazarecompensa galáctica llamada con la esperanza de revitalizar los Mandalorianos después de su derrota en el bloqueo de la Via Hydiana. Mientras la competencia de elite siguio, Artus derrotó a sus objetivos y cazadores con igual habilidad, hasta que finalmente fue declarado el campeon último. Envalentonado por la victoria, Artus desafió al Mandalore actual por el derecho de mandar a su gente.

La mayor parte de la galaxia cree que Artus publico el desafío porque él compartia la insatisfacción que muchos Mandalorianos sintieron sobre el liderazgo de Mandalore el Menor durante la guerra, aunque el propio Artus nunca declarado sus razones en publico. El duelo se libró en las arenas de gladiadores de Geonosis. Artus despachó brutalmente a su ex-lider en una lluvia de fuego láser, y luego reclamó el liderazgo sobre los Mandalorianos en un estruendoso aplauso. Más tarde ganó su más conocido título de Mandalore el Vindicado después de aplastar sin piedad a los pocos clanes que trataron de desafiar su autoridad formando alianzas con la República.

Ahora que la guerra entre la República y el Imperio está de vuelta con toda su fuerza, los Mandalorianos han regresado a las líneas del frente de batalla junto a sus aliados Imperiales. Sin embargo, Mandalore el Vindicado sólo acepta tareas que envían a su gente en misiones específicas, mas bien que destinar operaciones a gran escala, como su predecesor. Esto podría indicar una cierta vacilación en las relaciones del nuevo Mandalore con el Imperio, o podría ser simplemente una diferencia en la perspectiva estratégica. Pero una cosa es segura: Mandalore el Vindicado no se detendrá ante nada para mantener la fuerza y las tradiciones de los Mandalorianos.

EL INFRAMUNDO



DINERO ES PODER

Una guerra secreta hace estragos en las sombras de la República y el Imperio. Legiones de criminales luchan por el control de las vastas riquezas del inframundo galáctico.

LA CORRUPCIÓN SIEMPRE HA ESTADO AL ASECHO debajo de la fachada civilizada de la República y el orden publico. Gángsters depravados y salvajes explotan a los débiles y desesperados, cosechando dinero de sangre para sus imperios criminales. La reciente Gran Guerra solo extendio la influencia del inframundo en la galaxia, permitiendo a matones brutales poder operar con impunidad y acumular ejércitos de ladrones y asesinos para cumplir sus órdenes.

La promesa de vastas riquezas y el privilegio decadente atrae a poscritos avaros y violentos que poseen la voluntad para tomar lo que quieren por la fuerza. Aquellos que quieran estar en contra de estos bandidos deben prepararse para una batalla sin honor o piedad.



Los puertos espaciales a través de la galaxia a menudo sirven como el escenario perfecto para las actividades delictivas. En medio del caos del tráfico constante, los ladrones escogen a viajeros limpios, los piratas trazar su siguiente incursión, y las mercancías ilícitas fluyen dentro y fuera del planeta.

UNA PRESENCIA CONSTANTE

El criminal infame Lord Nok Drayen dijo: "El crimen es la expresión más pura de la civilización. Los que tienen el poder tomar lo que es suyo por derecho. El debil lucha sobre los restos. Todo lo demás es mera pretensión". Los criminales y gangsteres prosperan en sociedades establecidas, donde ellos son libres de abusar y manipular la confianza y voluntad del débil por el poder y el beneficio. Como la República se ha expandido para abarcar más mundos, también lo han hecho los sindicatos del crimen insertando sus zarcillos avaros en todos los estratos de la sociedad desde los Mundos del Núcleo hasta el Borde Exterior. La actividad delictiva puede ser encontrada en cada planeta de la galaxia. La pobreza, la injusticia y la debilidad existen hasta en las sociedades más ricas y pacíficas.

El en mundo hogar Jedi de Tython se ha visto padawan desesperados recurrir a actos deshonestos por miedo y envidia. La capital de la República Coruscant lucha por reconstruir y recuperar sectores vecinos enteros que son invadidos por bandas criminales violentas. El gobierno rico de Corellia prospera según acuerdos de trastienda e injertos para mantener los tranvías que corren a tiempo. A



pesar de sus actitudes permisivas hacia la complaciencia de deseos bajos, el Imperio también lucha contra la corrupción entre sus líderes militares. Para unos, el poder se hace adictivo. Mas ellos tienen, más ellos quieren, y ellos haran cualquier cosa para conseguirlo.

Motivados por la avaricia y la ambición, los lores del crimen se unen en una poderosa armada del inframundo para romper el bloqueo Mandaloriano durante la Gran Guerra, una empresa que dejará cada sobreviviente nadando en la riqueza.

CORRUPCIÓN DEL GOBIERNO

El crimen ha ejercido siempre una poderosa influencia sobre la política, sobre todo en tiempos de guerra. El tráfico de influencia, la extorsion y el asesinato a sueldo, son algunos de los servicios criminales de elite ilicitos que ofrecen aquellos que tratan de reclamar el poder, o simplemente aferrarse a el. Los criminales van donde está el dinero, y los pilares mas grandes de créditos siempre se encuentran en lo alto de la cadena alimentaria política y corporativa.



Investigadores de la República monitorean el tráfico de comunicaciones manteniendo una vigilancia atenta sobre las calles de Coruscant para proteger la capital de la República de la corrupción.



Los ejecutivos de compañías de droides y fabricantes de armas como Czerka han mostrado especial susceptibilidad a la corrupción durante siglos. Los equipos de relaciones públicas de la corporación a menudo trabajan horas extras acallando indiscreciones y distanciándo la marca de las penas de prisión de los ex-empleados. Los lazos y rumores entre la delincuencia organizada y el Senado de la República son comunes, aunque rara vez comprobados. La HoloNed pone en circulacion informes de investigación espeluznantes que afirman demostrar cómo la muerte del Senador de Brentaal Goggareth no fue un accidente, sino un asesinato a sangre fría llevado a cabo por el sindicato bancario del crimen en nombre del Canciller Supremo. Pocos ciudadanos creen estas historias, como el Canciller Supremo Janarus famosamente bromeó a un periodista: "Si yo fuera culpable de todos los crímenes mis adversarios políticos me acusan de ellos, y yo sería el Emperador". Sin embargo, es imposible negar que cada vez un escándalo de corrupción fresco meza

al gobierno de la República, esto alimenta el argumento que aquellos en el poder no son mejores que los gángsters.



ROGUN EL CARNICERO

El gángster Chagriano Rogun Matt'rik, más comúnmente conocido por su título del inframundo "el carnicero", es uno de los más poderosos líderes del sindicato de la República. La primera vez que saltó a la fama en el planeta Kuat era un teniente del señor del crimen famoso Ivory, dirigiendo un chantaje complicado que jugo a los trabajadores del astillero sindicalizados contra las corporaciones industriales del buque estelar. Cuando las operaciones ilícitas de Ivory fueron expuestas y la aplicación de la ley de la República lo arrestaron, Rogun escapó de la suerte de su jefe orquestando un accidente industrial masivo que mató a cientos y le aseguró el apodo que el todavia lleva hoy.

Rogun trasladó los restos de las operaciones de Ivory a Ord Mantell y reunió una impresionante colección del mejor talento del inframundo para unirse a él. Él rapidamente estableció el dominio sobre los otros gángsteres del planeta y se congració con los funcionarios torcidos del gobierno. Rogun estableció un centro de comercio próspero en Ord Mantell, distribuyendo especia, tecnología ilegal, y las armas de grado militar a través del espacio República. Cientos de gangsteres rivales y decenas de agentes de la ley que se han arriesgado demasiado cerca de los negocios de Rogun han reunido finales espeluznantes, consolidando aún más su temible reputación del Carnicero.

LA INFORMACIÓN ES LA SUPERVIVENCIA

El bien más valioso en el inframundo galáctico es la información. Un único secreto expuesto puede hacer una fortuna, poner fin a una vida, o destruir un mundo.

EL REBANADOR DE DATOS LEGENDARIO SULLIVAPAT DE DENEVAR puede haberlo puesto mejor: “La mitad de éxito en la vida es conocer a las personas adecuadas. La otra mitad es conocer todos sus secretos”. Algunos de los mayores beneficios que se obtienen en el inframundo criminal vienen de tratar la información. El Cártel Hutt y sus sindicatos rivales emplean vastas redes de espías e informantes para espiar en los puertos espaciales, cantinas y otros lugares de reunión ilícitas. Rebanadores y corredores de información extraen montañas digitales de datos descubriendo los secretos más cuidadosamente enterrado, y luego los venden en el mercado abierto. De un lado de la galaxia al otro, los gobiernos, las pandillas y las corporaciones tratan de ocultar sus propias ambiciones y vulnerabilidades, y al mismo tiempo descubriendo y explotando las de sus enemigos.

DONDE LAS SOMBRAS SE REÚNEN

La mayoría de los mundos civilizados contienen al menos un punto de encuentro propiedad de los intereses del inframundo, donde los criminales pueden reunirse desapercibidamente y hablar libremente. Dependiendo de las leyes gubernamentales y locales del planeta, tales lugares pueden ser magnificos casinos opulentos, cantinas de mala muerte, o simplemente cuartos traseros de negocios aparentemente legítimos. No todos estos puntos de encuentro criminales son creados iguales.

La cantina respetada de Fainar en Abregado-rae es reconocida como uno de los retiros del inframundo más seguros de la galaxia. No sólo el gobierno planetario acepta felizmente los sobornos haciendo la vista gorda, pero Fainar misma es un usuario de la Fuerza capacitada que puede detectar inoportunos Jedi y Sith intentando escuchar los pensamientos de sus clientes. Fainar también invierte fuertemente en contramedidas electrónicas para garantizar la total privacidad.

El placer más seguro para los habitantes del inframundo son las reuniones en los puertos sombrios legendarios. Estos puertos espaciales comerciales de servicio completo operan en el espacio neutral fuera de cualquier autoridad gubernamental. Muchos puertos sombrios son sólo por invitación, y sólo se puede acceder mediante espaciadores que han demostrado que son dignos del privilegio.



Los Hutt controlan Nar Shaddaa un importante lugar de reunión para los habitantes del inframundo que buscan comprar o vender secretos criminales. El precio de este tipo de datos puede ser caro, sin embargo.



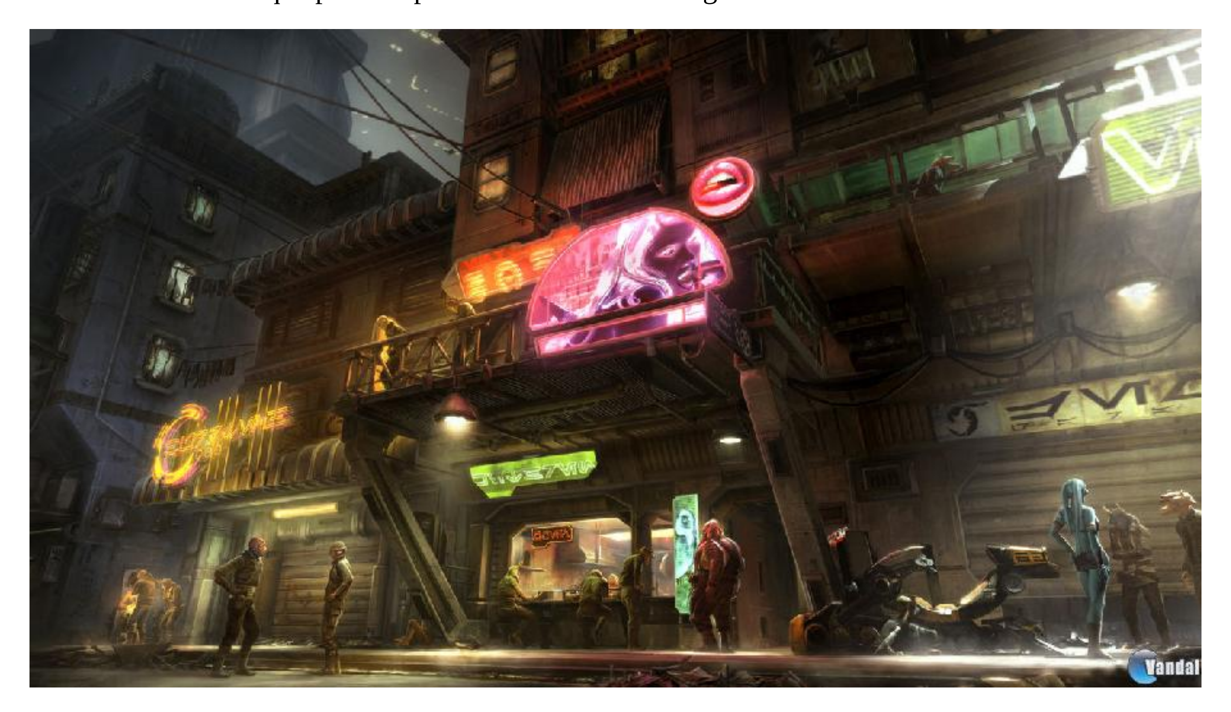


DARMAS POLLARAN

Para la mayoría de los clientes de la cantina Den de la Banca en Coruscant, Darmas Pollaran es simplemente un jugador coqueto con una debilidad por las mujeres, la bebida y el juego de cartas de sabacc, no necesariamente en ese orden. La élite criminal, sin embargo, lo conocen como uno de los principales agentes de información de la República. Darmas es respetado y envidiado incluso por el Servicio de Información Estratégico del gobierno de la República. El parece tener fuentes bien colocadas en todas partes y puede conjurar las respuestas a los misterios desde hace mucho tiempo con poco esfuerzo. Darmas pone sus regalos para trabajar como mercenario puro, no mostrando ningún afecto particular por cualquier gobierno o entidad establecida.

A pesar de repetidas tentativas de terceros, nadie ha encontrado ninguna historia de la existencia de Darmas Pollaran antes de que él estableciera la cantina en Coruscant. Para todos los efectos prácticos, es un hombre sin pasado, una cifra protegida por una impresionante capa de seguridad invisible. Tres intentos separados por varias facciones del inframundo de secuestrar a Darmas y ponerlo a su uso exclusivo todos fracasaron espectacularmente. Equipos enteros de matones criminales enviados a capturarlo han desaparecido sin dejar rastro. Este es un

hombre de misterio que prefiere permanecer como un enigma.



Las cantinas del inframundo ofrecen una mezcla confusa de secretos, rumores y mentiras descaradas que pueden conducir a malentendidos fatales. Ordenar la realidad de la ficción con frecuencia requiere la guía de un profesional.

PUERTO NINGUNA PARTE

Hace siglos, el puerto sombrio popular ahora conocido como el Puerto Ningún Parte fue llamado el Orgullo del Soberano, un acorazado de clase Azalus propiedad de un Hutt una vez el Supremo Magnate del Cártel, Barabbula. Por razones que permanecen desconocidas, Barabbula vendió inesperadamente el Orgullo del Soberano con un gran descuento al mecanico emprendedor del buque estelar de Duros Delean Finyaft. Tras seis años de reequipamiento posterior, Delean dio a conocer el más impresionante puerto espacial de libre comercio en la galaxia y abrio el Puerto Ninguna Parte para los negocios. Este ha tenido una sucesión de propietarios desde su fundación, pero el Puerto Ninguna Parte nunca ha perdido su espíritu de independencia o reputación como un refugio para proscritos de todo tipo.



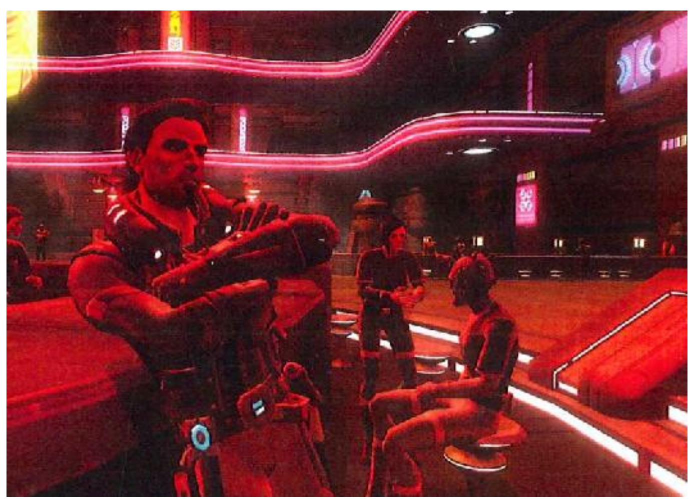
El Puerto en Ninguna Parte no tiene ningun residente permanente mas alla de su equipo y personal de cantina.

Gran parte del éxito del Puerto Ninguna Parte se debe a su movilidad. Aunque opera como una estación espacial, el Puerto Ninguna Parte funciona con motores subluminicos y un hiperimpulsor. Este viaja por una ruta variable a través de los sectores neutrales, pasando por el Espacio Hutt, el Borde Exterior, y los Mundos del Núcleo en un ciclo repetitivo. Cada vez que llega a nuevas

coordenadas, el Puerto Ninguna Parte emite la nueva ubicación en una holofrecuencia única codificada a un miembro especial. Los espaciadores tacaños que buscan conservar los costos de combustible se ha sabido que "cargan" en el Puerto Ninguna Parte durante sus viajes, permitiendo a los negocios venir a ellos.

REBANADORES Y CORREDORES

Se dice que la civilización se ejecuta en pequeños paquetes de datos que vuelan a través del hiperespacio a través de la HoloNet. Si ese sentimiento es cierto, los rebanadores y corredores de información son los verdaderos gobernantes de la galaxia. Las corporaciones y los gobiernos gastan miles de millones de créditos cada año mejorando sus redes de ordenador en una tentativa vana de impedir que los rebanadores de datos ilegales aprendan sus secretos y manipulen sus archivos. El grupo criminal El Gremio de Comerciantes Migratorio en Coruscant se rumorea que posee uno de los rebanadoras mas talentosos de la galaxia, una mujer Mirialana joven que va por el apodo de "Kixi". Por lo que di cen todos ella ha financiado personalmente la mayoría de las operaciones del Gremio únicamente a través de la reordenación ingeniosa de datos.



Los corredores de información a menudo frecuentan clubes y cantinas. Estos lugares ofrecen una afluencia constante de nuevos secretos y clientes desesperados.

Los rebanadores saben cómo llegar a la información, pero se necesita un experto en organización y embalaje de datos para que sea rentable. Ahí es donde los corredores de información entran. Parte de la Psicólogia, que forma parte de espionaje, y parte del espectáculo, son estas fuentes de inteligencia profesionales las que proporcionan los secretos a cualquiera que pueda pagarlos. Si un corredor de información no posee ciertos conocimientos, por lo menos conoce a alguien que si los tiene.

PRÍNCIPES DEL INFRAMUNDO

Los ladrones pícaros y los asesinos de sangre fría se enseñorean sobre los gangsteres menores con bromas e intimidación, pero estos monarcas de la anarquía no pueden evitar el castigo por siempre.

EXISTE UN ORDEN EN LA GALAXIA, INCLUSO EN LAS MADRIGUERAS caóticas del inframundo. Los matones callejeros y los ladronzuelos sirven a los caprichos de los poderosos sindicatos que se organizan en jerarquías rígidas. En la parte superior de estas organizaciones se sientan los mafiosos más poderosos de la galaxia, hombres y mujeres que han llegado al poder a través de actos despiadados y tenacidad brutal. Aunque ellos son objetivos de la aplicación de la ley obstinada y procesiones interminables de rivales que buscan usurpar sus tronos, los líderes del inframundo luchan por la supervivencia y un legado que sobrevivira sus reinados crueles, sangrientos.



CONSTRUCCION DE LA REPUTACIÓN

Todos los gobiernos galácticos, incluso el Cártel Hutt, mantienen extensas bases de datos de las personas que consideran criminales. Junto con listas de sus delitos y escondites conocidos, estas entradas avisan a otros de detener o matar a los indeseables a primera vista. Las clasificaciones en las listas públicas de los "más buscados" definen la realeza criminal mas selecta de la galaxia, y son un punto de orgullo entre los fugitivos. Es bastante comun entre los gangsteres matar a los rivales simplemente por avanzar sus propios nombres en la escala de la mala fama. Los infractores de la ley profesionales más provechosos y longevos prefieren fijar sus delitos con estos gloriosos sabuesos, desviando así la culpa de ellos mismos y manteniendo un perfil bajo. Los delincuentes que ganan demasiada fama atraen un numero creciente de cazarecompensas talentosos, que tratan de traer al criminal vivo o muerto.



Una aristocracia criminal: Ivory, Rogun el Carnicero, "Corazón de Hielo" Carac, Lunatta y Trizz'mal el Despiadado.

ADULADORES Y SECUACES

Ciertos tipos de personalidad se encuentran entre los señores del crimen y proscritos distinguidos especialmente irresistibles. Estos hombres y mujeres son atraídos por personalidades poderosas y tratan de estar cerca de ellos, a pesar del peligro evidente. Algunos admiradores del inframundo claramente esperan que la proximidad los imbuya con un toque de la grandeza de un criminal. Los otros son simplemente demasiado débiles para evitar las órbitas de los abusadores mortales y


Los criminales exitosos con créditos por quemar nunca están lejos de "amigos".

permanecen atrapados en relaciones dañinas. Independientemente, muchos criminales afortunados mantienen séquitos de "amigos" desechables que cumplen sus órdenes extendidas, incluso si eso significa convertirse en un escudo viviente cuando los disparos blaster vuelan.

SKAVAK


SE BUSCA POR LA REPÚBLICA: SKAVAK

* SE BUSCA POR: robo a mano armada, secuestro, contrabando de artefactos, tráfico de armas, traición, asesinato.
* CENTRO CONOCIDO DE ACTIVIDAD: Ninguno, el sujeto es extremadamente móvil, y se puede encontrar en cualquier lugar.
* DE SER ENCONTRADO: aprehender al sujeto por cualquier medio que sea necesario y luego póngase en contacto con las autoridades de la República.

NOTA: La fuerza letal está autorizada si el objetivo intenta huir.

Existen pocos registros en relacion al vil "Chacal de las Estrellas" más comúnmente conocidos como Skavak. Él ha hecho grandes esfuerzos por borrar todos los rastros de su pasado, yendo tan lejos como para contratar rebanadores de datos criminales para eliminar sus archivos de identidad de las bases de datos del gobierno. Dos cosas sobre el hombre son muy claras para aquellos que han cruzado su camino, sin embargo. La primera es que no tiene respeto por nadie, especialmente por otros criminales. Skavak ha ganado mucha infamia explotando y robando a los demás miembros de la hermandad del inframundo, y se rumorea que tiene una lista de enemigos más larga que sus antecedentes penales oficiales. El señor del crimen Idrig Eeba ha jurado eliminar una libra de carne de Skavak por cada vez que ha traicionado el sindicato de Cambio. Tomado literalmente, eso dejaría el cuerpo físico de Skavak reducido a un puñado.

La otra cualidad notable de Skavak es la abundancia de mujeres jóvenes dañadas que permanecen completamente fieles a él, sin tener en cuenta la forma en que las maltrata. Cada vez que sus enemigos se acercan demasiado, Skavak siempre se escapa en el abrazo complaciente de vividoras ricas o chicas con partidos decadentes. Ellas le proporcionan todos los medios y financieros para dejarse fuera de vista hasta que el problema se olvida.

NOK DRAYEN

Es prácticamente imposible separar la realidad de la ficción cuando se habla de la leyenda de Nok Drayen. Se levantó de la oscuridad durante las décadas antes de la Gran Guerra y rápidamente tomó el inframundo galáctico por el cuello. Su gobierno era tan absoluta que el Cartel Hutt brevemente traspaso el control de Nar Shaddaa a él después de que el según se afirma asesino la mitad de su liderazgo en una sola noche. A pesar de haber muerto hace más de diez años, el nombre de Nok por





sí solo es suficiente para inspirar miedo en criminales endurecidos que recuerdan sus campañas sangrientas en las sombrías Guerras del Sindicato. Siempre que algo terrible pase y nadie reclame el crédito por ello, la especulación inevitablemente da vuelta a Nok Drayen.

Entre muchos crímenes verificados de Nok estan el asesinato en masa del enclave pirata en Mandellia y la traición de las fuerzas militares de la República en una emboscada Imperial en Sullust. También se rumorea de haber vendido en secreto una ruta de astrogación al mundo capital Imperial de Dromund Kaas en una subasta privada legendaria. Agentes de la SIS de la República habrían pagado cinco mil millones de créditos por la información.

Cuando se corrió la voz de que Nok Drayen finalmente había muerto, múltiples rumores se extendieron compitiendo de cómo sucedió. El más popular era que fue envenenado por uno de sus propios tenientes, pero los rumores mucho más creativos y extravagantes han circulado también. El que mantiene los viejos enemigos de Nok despiertos en la noche es la afirmación de que fingió su muerte para reunir clandestinamente una armada de conquista de la galaxia más allá del borde galáctico.

CRIMEN ORGANIZADO

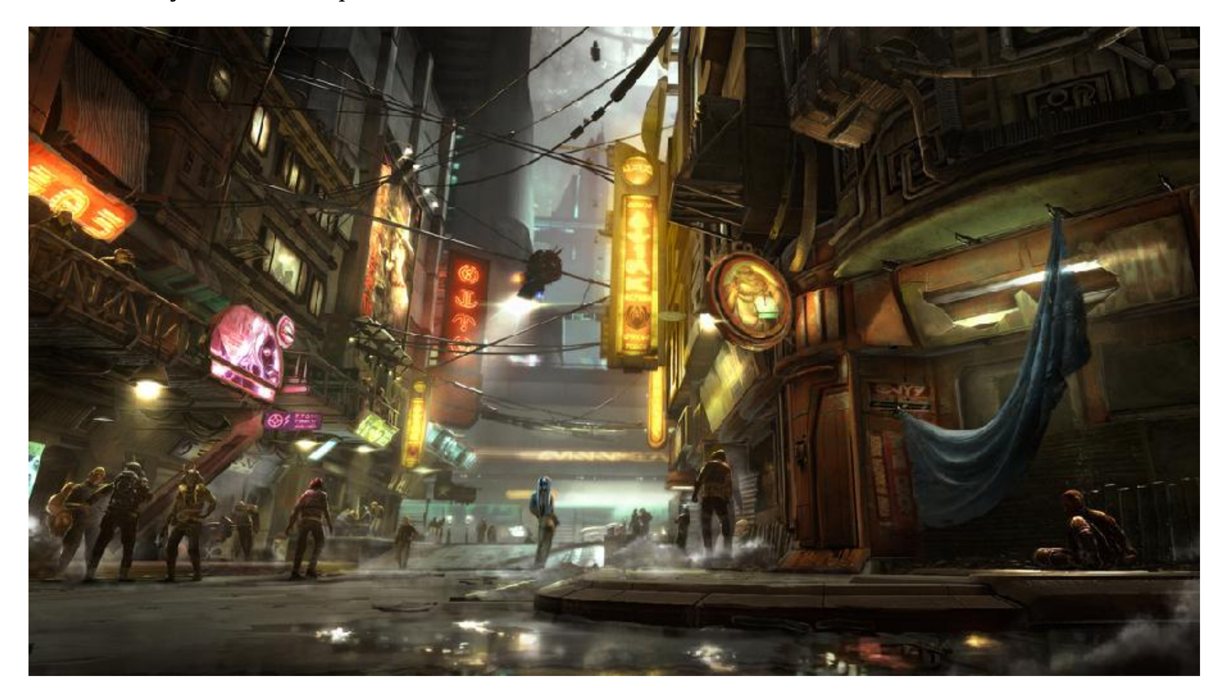
En las secuelas de la Gran Guerra, los peores criminales de la galaxia se han entregado en alianzas mortales que amenazan con desgarrar la República.

LA REPÚBLICA SIEMPRE HA SIDO UN HOGAR AL CRIMEN ORGANIZADO, a pesar de los mejores esfuerzos de las fuerzas de seguridad del gobierno y los investigadores Jedi. Cerca de la destrucción de Coruscant por las fuerzas Imperiales al final de la Gran Guerra, sin embargo, devastó las filas del orden publico. Los ciudadanos desprevenidos se encontraron sin ninguna protección de la depredación criminal, y rápidamente fueron víctimas de muchedumbres sin ley que saquearon barrios enteros. El caos y la anarquía todavía agarran los sistemas de la República años después de la firma del Tratado de Coruscant. Nuevas pandillas de criminales violentas luchan en las calles con los sindicatos establecidos por el control ultimo y vidas inocentes se ven atrapadas en el fuego cruzado.

EL INTERCAMBIO

La cooperativa del inframundo que se llama el Intercambio fue basada en las cenizas de una organización criminal destruida por el Lord Sith Darth Malak durante la Guerra Civil Jedi hace tres siglos. El intercambio original fue gobernado por el señor del crimen Davik Kang, que murió durante el bombardeo de Taris junto con sus mejores tenientes y ejecutores. En el caos que siguió, los rivales de Kang como el Cartel Huttrapidamente se apoderaron del control de todas las operaciones del Intercambio restantes. Tomó muchas décadas para que una nueva generación de

criminales para surgir y reclamar el título, pero el Intercambio nacido de nuevo es más delgado, más hambriento y más mortal que nunca.



Sectores del crimen infestados de Nar Shaddaa son un caldo de cultivo para los gángsteres, que se extendieron por el espacio de la Republica buscando presas y ganancias.



Los cargueros del Intercambio en Nar Shaddaa transportan armas ilícitas al espacio de la República, y las venden a los sindicatos criminales como el Sol Negro.

El Intercambio mantiene operaciones extensas en todo el espacio de la República, donde trata principalmente con armas del mercado negro y otras tecnologías ilegales. Muchas pandillas y organizaciones menores equipan a sus matones en la marcha con mercancia comparada y suministrada del Intercambio. En efecto, el Intercambio mismo ha compensado no beneficiarse enormemente de las guerras criminales en los niveles inferiores de Coruscant. El negocio ha estado tan bien que el Intercambio se ha forjado recientemente un trozo de territorio controlado por los Hutt en Nar Shaddaa, y ahora compite con sus rivales de mucho tiempo por el control de comercio de especias.

EL SOL NEGRO

La banda criminal más reciente en levantar sesion en la República, literalmente explotó en la escena con una serie de bombardeos horribles y asesinatos descarados de oficiales del orden de la República en Coruscant. Sus miembros se llaman el Sol Negro, y parecen tener poca motivación ademas de infligir el mayor daño posible y robar todo lo que pueden tener en sus manos. Aunque la banda esta nominalmente involucrada en el tráfico de especias, secuestro y el tráfico de armas, estos


Los gángsteres del Sol Negro explotan la tecnología de vigilancia para cometer actos criminales depravados.

parecen ser "actividades comerciales recreativas" que permiten a los miembros del Sol Negro perseguir su verdadera alegría: causar destrucción disoluta y sembrar el terror.

Los pocos sobrevivientes de ataques del Sol Negro cuentan historias de horror como las raciones de alimentos envenenadas distribuidas a familias sin hogar, o mascotas amistosas equipadas con explosivos y enviadas a saludar a sus propietarios mientras se bajan de las lanzaderas. Algunas autoridades de la República especulan que el Sol Negro puede ser una célula terrorista Imperial dejada después del Saqueo de Coruscant, mientras que otros temen que estos matones viciosos sean simplemente una advertencia de la dirección de que la cultura de la galaxia está en camino. Independientemente, la banda del Sol Negro es uno de los grupos criminales más temibles y peligrosos en la escena galáctica y que sólo parecen estar ganando fuerza.

GREMIO DE COMERCIANTES MIGRATORIOS


Un ejecutor del Gremio de Comerciantes Migratorio amenaza a refugiados asustados en el pago del dinero por protección.

Lo que comenzó como un consorcio de comerciantes fuera del planeta y un grupo de defensa de los refugiados de guerra extranjeros ha hecho metástasis en una organización criminal de gran alcance que domina el trabajo y el comercio de Coruscant. El Gremio de Comerciantes Migratorios inofensivamente llamados al principio procuro proteger los intereses comerciales de los inmigrantes extranjeros en Coruscant que fueron víctimas de la explotación y el abuso por parte de los ciudadanos nativos parciales. Sin embargo, los deseos de justicia e igualdad pronto dieron paso a demandas de control y privilegio, seguidos por los actos de violencia desafiantes. Después de que el Imperio saqueo Coruscant y luego se retiró, los dirigentes del Gremio de Comerciantes Migratorios se apresuraron a llenar la infraestructura destrozada de la capital de la República con su gente. Ahora, la República se encuentra obligada a lidiar con el Gremio y pagar su prima alta para reconstruir Coruscant.

El una vez, el Viejo Mercado Galactico se ha transformado en una fortaleza al aire libre, ya que los soldados del Gremio marcan el territorio de la pandilla y expulsar a los funcionarios de la República. El Gremio de Comerciantes Migratorio todavía pretende tener intenciones nobles al

dirigirse a la población en general, pero los cuentos dentro de la zona de facción del control dicen una historia diferente. Los antiguos partidarios del Gremio relatan la corrupción extendida, con sus líderes que extorsionan y esclavizan a la misma gente que antes aseguraban proteger. Peor aún, el Gremio ha ampliado sus intereses comerciales en las actividades ilícitas tales como transacciones de estimulantes del mercado negro y la corrupción política en los planetas más allá de Coruscant. A pesar de que se defienden de los ataques de sus rivales del Sol Negro, el Gremio de Comerciantes Migratorios se enriquece de la sangre y el trabajo de las almas desesperadas que no tienen otro lugar a donde ir.

CAPITANES DE ALQUILER

Tomadores de riesgos valientes vagan por la galaxia en buques estelares rápidos y mortales, ofreciendo sus servicios únicos al desesperado y corrupto.

LOS JUGADORES AVENTUREROS HAN GANADO DURANTE mucho tiempo riquezas y mala fama desafiando la voluntad de los gobiernos entregando contrabando. Ya sea vendiendo armas a revolucionarios, medicina a refugiados, o especia a sindicatos del crimen, los contrabandistas arriesgan la prision y la muerte con cada nuevo contrato. Las reglas del juego son siempre las mismas: entrar rápido, exprimir hasta el último de crédito de los compradores, y salir vivo antes de que las autoridades se den cuenta.

Fueron los contrabandistas quienes rompieron el bloqueo Imperial y trajeron alivio a los mundos hambrientos de la República durante la Gran Guerra. Algunos de aquellos mismos capitanes también sacaron ganacia del caos del conflicto realizando actos atroces de piratería, esclavitud, y lo peor. Como la famosa forajida Capitána Hylo Visz dijo poco después de que venció el bloqueo Mandaloriano en la Via Hydiana, "La verdad es que no escogi esta lucha para hacer de la galaxia un lugar mejor. Solo odio a la gente que trata de hacerme mas lenta". Sin tener en cuenta si ellos son héroes, opresores, o mercenarios, estos capitanes pueden reivindicar algunos de los capítulos más coloridos de la historia.



El contrabando es una ocupación de alto riesgo. Los capitanes de buques estelares deben navegar rutas espaciales peligrosas llenas de peligros naturales y custodiadas por enemigos

agresivos. Sólo llegar al punto de entrega de un acuerdo es un reto que pocos están dispuestos a enfrentar.

CONTRABANDISTAS

Los capitanes de buques estelares que gustan de los créditos y volar a velocidades vértiginosas a menudo satisfacen sus impulsos mediante el transporte de carga ilegal. Sin embargo, no todos estos espaciadores al margen de la ley son criminales. Siempre hay gobiernos corruptos y leyes injustas fuera del espacio de la República, y estos déspotas a menudo mantienen necesidades vitales de los que más los necesitan. El gallardo contrabandista Zabrak Targob Tunall se hizo famoso sólo aceptando contratos para suministrar alimentos, medicinas, y el envío ocasional de holovídeos y propaganda a los sistemas gobernados por tiranos y locos. Se rumorea Targob nunca aceptó créditos de los que contrataron sus servicios, prefiriendo obtener todas sus ganacias robando de los malos gobiernos que se opusieron.


Un contrabandista inspecciona contenedores de carga llenos de bienes de contrabando.

En tiempos de conflicto, flotas de buques de guerra poderosos bloquean las rutas hiperespaciales y cortan sistemas enemigos de los esfuerzos de socorro. El desafio de tales flotas de guerra toma las corbetas y cargueros mas rápidos de la galaxia. Estos corredores de bloqueo deben arder a través de tormentas de fuego de turboláseres para entregar rápidamente sus cargas útiles y escapar. El contrabandista Rodiano Beena fue tristemente célebre por negarse a dejar los bienes en tierra. En cambio, el unia balizas a los contenedores de carga, transmitiendo una frecuencia de seguimiento a los contenedores, y empujando todo por la escotilla. Pero después de que un contenedor aplasto un hospital en Bothawui, Beena fue incapaz de atraer nuevos clientes.

PIRATAS Y ESCLAVISTAS

El infame asesino Trandoshano Trizz'mal el Despiadado resumió su elección de carrera con la pregunta simple, "¿Por qué debería tomar siempre un contrato cuando puedo robar cosas de otras personas?" los capitanes de buques estelares impacientes, de genio vivo, y violentos a menudo son atraídos por las ganancias rápidas y estilo de vida emocionante que se tiene atacando y saqueando otros buques estelares. Una operación exitosa de piratería requiere un buque resistente, un equipo de asesinos entrenados, y un fuerte líder para mantener todo unido. Mientras los barcos y los tripulantes pueden ser sustituidos, las bandas piratas mas famosas están comandadas por un capitan poderoso que inspira respeto y temor.

Las víctimas de ataques piratas son raramente equipados para defenderse. Ellos tienden a rendirse de inmediato en la esperanza de la misericordia. Los capitanes piratas que sólo están por el botín, o que sufren de delirios de autoimagen idealizada, permiten a los sobrevivientes a huir de forma segura. La mayoría de los espaciadores que se aprovechan de los demás no son tan amables. Para estos hombres y mujeres despiadados, la única pregunta es si hay que matar a los rehenes desafortunados o aumentar las ganancias vendiéndolos como esclavos. El Magnifico Almirante Imperial conocido como Voidwolf comenzó su carrera como uno de los esclavistas más viciosos que la galaxia haya conocido. Él construyó su reputación capturando transportes enteros de

refugiados que huian y vendiendolos al Imperio con una ganacia enorme. La Armada Imperial quedo tan impresionada por su servicio que finalmente dio a Voidwolf una comisión militar.

MERCENARIOS Y PATRIOTAS

Los espaciadores buscando la emoción del combate y el derecho a saquear, menos las implicaciones morales preocupantes de la piratería, alquilan sus buques como los buques de guerra mercenarios. Algunos sistemas del Borde Exterior son incapaces de construir o mantener sus propias flotas, pero están dispuestos a pagar por los servicios en función de las necesidades. Tales comisiones suelen implicar el proporcionar defensa contra las fuerzas merodeadoras que invaden las fronteras de un sistema. Ocasionalmente, sin embargo, las flotas mercenarias amplían la influencia de una entidad política con la conquista de los vecinos cercanos. El gobierno corrupto del planeta Norulac contrato una flota dirigida por el psicótico asesino en masa Lunatta para invadir y sojuzgar el planeta pacífico de Porus Vida. Para su éxito, a Lunatta se le permitió saquear un museo de arte en el mundo rendido. Varias tapicerias hermosas tejidas a mano ahora embellecen las paredes del buque de guerra personal de Lunatta. El quemo todo lo demás.



Los buques estelares de contrabandistas son una mezcla perfecta de velocidad y potencia de fuego.

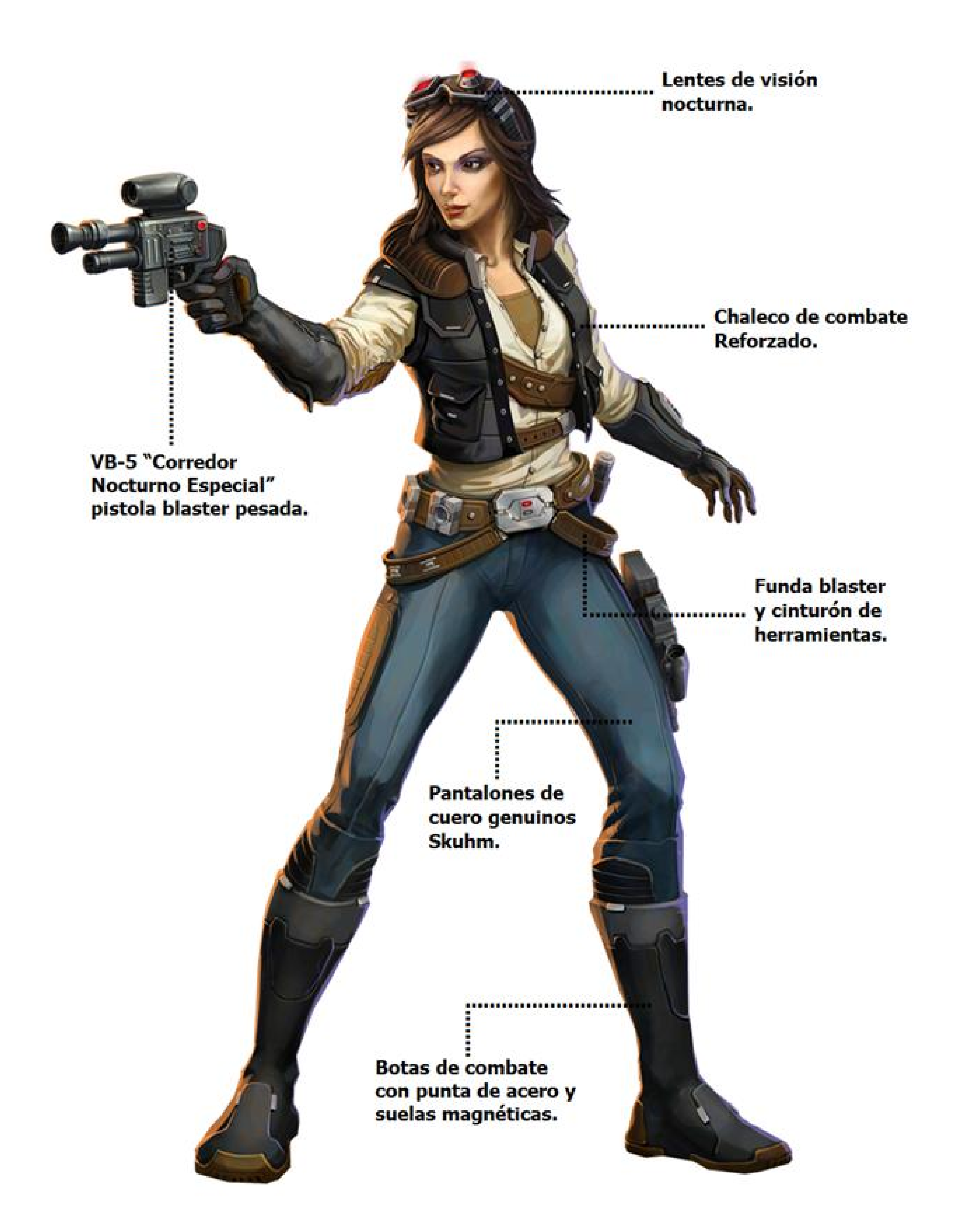
Quizás el modo más éticamente aceptable de convertirse en un comandante de buque de guerra independiente es recibiendo una comisión de corsario oficial del gobierno de la República. Los corsarios están legalmente sancionados para atacar objetivos Imperiales a su propia discreción, a pesar de que la República no tolera las muertes de civiles inocentes, o la comisión de delitos despreciables como la esclavitud. Los capitanes de buques estelares que deseen ayudar al esfuerzo de guerra de la República, sin llevar un uniforme, y sin mensionar el mantener todo el botín de guerra para ellos, sería difícil encontrar un uso más perfecto de su tiempo.

CONTRABANDISTAS

Héroes de las hiperrutas, mercenarios y poscritos a la carrera, los contrabandistas de la galaxia son todas estas cosas, y mucho más.

EN TIEMPOS DE GUERRA, AGUERRIDOS CAPITANES de buques estelares corren riesgos todo en nombre de la libertad, la victoria y la riqueza. Estos contrabandistas transportan carga y pasajeros a través del espacio hostil, a menudo ilegalmente. Algunos contrabandistas usan sus talentos ayudando a la República, mientras que otros forjar imperios criminales y sólo se cuidan a ellos mismos. Ya sea que se sientan atraídos de hacer lo bueno, malo, o simplemente ser indiferentes a las preocupaciones morales, los contrabandistas lograr sus victorias con un estilo incomparable. La competencia es feroz entre los mercenarios y las traciones son tan abundantes como las estrellas en el cielo nocturno. Incluso cuando las probabilidades están en su contra, los contrabandistas triunfan través del encanto, los rápidos reflejos, y la escandalosa buena suerte.

"Conocer sus prioridades es todo en este negocio. Para mí, es la libertad, la supervivencia, el beneficio, la venganza, y la gente, en ese orden". Capitán Nico Okarr



PERFIL: CONTRABANDISTA

HERRAMIENTAS DEL COMERCIO: Los contrabandistas confían en la tecnología del mercado negro para llevar a cabo sus brincos sin problemas. Los proyectores "punto de cubierta" portatiles, las granadas flash, los generadores de campo de sigilo, y una amplia gama de pistolas blaster muy modificadas son indispensables para estos criminales emprendedores

BUQUES ESTELARES LEGENDARIOS: Buques de contrabando, como el multi-capitaneado Halcon Ebano, Jet Nebula y su Auriga Fire, Hylo Visz y el bloque legendario con su Vanguardia, y Nico Okarr y su carguero resistente XS Redshifter son tan famoso como sus propietarios

CAPITANES CELEBRES: Tyresius Lokai, Skavak, Beryl Thorne, Vexx, Jela Reneke y Ivory son sólo algunos de los espaciadores vistosos mas conocidos que han transportado bienes ilícitos a través de la galaxia

ESCONDITES ESCANDALOSOS: Las citas en el inframundo incluyen la Guarida del Distribuidor en Coruscant, el Jiguuna Puerto espacial en Hutta, la Cantina de Tookreek en Tatooine, y la estación espacial que viaja conocida sólo como "El Puerto Ninguna Parte"



LUCHA Y VUELO

LOS CONTRABANDISTAS reconocen que meterse en problemas es un costo esperado de su comercio. Sin embargo, existen diferentes opciones sobre cómo manejar aquellas ocasiones en que un acuerdo se agria. Algunos prefieren un buen blaster respaldado por una patada, mientras que otros encuentran una salida disimulada.

LOS PISTOLEROS abruman a la oposición con una ondanada de fuego blaster disparando con dos blaster a la vez para una máxima intimidación. También se apresuran a ponerse a cubierto saboteando al enemigo con explosivos y otras distracciones. Gracias a sus reflejos de relámpago, objetivos precisos y frialdad bajo el fuego, los pistoleros puede mantenerse firmes y mantener el tiroteo hasta que no haya nadie a quien disparar de nuevo.

LOS SINVERGUENZAS son los estafadores del campo de batalla, usan el engaño y la astucia para evadir una pelea hasta que ellos puedan acercarse sigilosamente y debilitar al enemigo desde atrás. Ellos hacen un uso intensivo de tácticas de sigilo para levantarse cerca despachando a los enemigos con ataques de gran impacto. En lugar de luchar con tiroteos prolongados, los sinverguenzas prefieren una rafaga devastadora de un blaster pesado poniendo fin a un desacuerdo con rapidez.

HABILIDADES CLAVE

El ENCANTO es una habilidad fundamental para los contrabandistas; es util tener una cara en quien la gente pueda confiar, o al menos una que puede vender una bodega de carga con un blaster de calidad inferior y gatillo facil con facilidad optimista. Muchos comerciantes Independientes exitosos son humanos, cyborgs, o especies casi humanos como Twi'leks, Zabrak y Mirialanos, ya que sus expresiones faciales les dan una ventaja en las negociaciones. Esto también puede explicar por qué ciertos contrabandistas parecen tener una aventura romántica que les espera en cada puerto especial.

CONTRABANDISTAS: EL MAYOR POSCRITO

Un capitán de un buque estelar pícaro navega el inframundo galáctico peligroso para conseguir fortuna y gloria en un juego mortal donde solo en blaster más rápido sobrevive.

UN CONTRABANDISTA TEMERARIO DESGARRADO por la guerra es abandonado en Ord Mantell, cuando un acuerdo de tráfico de armas termina con el buque estelar y la carga robada por un ladrón astuto llamado Skavak. El contrabandista persigue al ladrón escurridizo para recuperar el buque y su carga antes de un gángster notorio descubre el acuerdo roto y marque al contrabandista para la muerte. Con la ayuda del mercenarios bonachón Corso Riggs, el contrabandista se convierte en un héroe improbable de la República al derribar los aliados de Skavak entre los cazas guerrilleros separatistas violentos.

Skavak escapa a Coruscant persiguiendo su propia agenda secreta, donde el contrabandista debe combatir las facciones del inframundo en la capital República a fin vengarse. Aunque el contrabandista recupera su buque robado, es demasiado tarde para evitar la ira del gángster implacable Rogun el Carnicero. Los cazarecompensas vuelan en la persecución del contrabando como una nueva oportunidad de negocio que llega en forma de una hermosa y misteriosa polizón.



Las desventuras del contrabandista incurren en la ira del Imperio Sith, atrayendo al capitan del buque estelar mercenario audaz en una guerra que decidirá el destino de la galaxia. Ya sea luchando por la República o simplemente por avaricia egoista, el contrabandista juega un papel fundamental en el impulso de retroceder las fuerzas del Imperio.

EL LEGADO DE NOK DRAYEN

Ayudado por el ex-socio del crimen de Skavak, una cazadora de tesoros seductora conocida sólo como Risha, el contrabandista inteligente emprende una búsqueda que atravieza la galáctica por la fortuna legendaria perdida del criminal infame el señor Nok Drayen. La localización de este tesoro requiere que el contrabandista pueda entregar un cargamento manteniendo de lleno la curiosidad exótica de compradores enigmáticos. A cambio, el contrabandista recibe una especie de tecnologia

avanzada de un buque estelar que trae al cazafortunas un paso más cerca de encontrar las riquezas de Nok Drayen. Las aventuras del contrabandista a través mundos mortales cumpliendo con los contratos, incluyen la megalópolis montada por el crimen de Nar Shaddaa y las beligerantes tierras nobles de Alderaan.

El astuto Skavak persigue al contrabandista en cada vuelta, tratando de reclamar la fortuna perdida para él. Tomando todas las armas del arsenal del contrabandista, junto con la ayuda de sus nuevos aliados, como el Wookie gladiador Bowdaar, sólo para sobrevivir.



En un viaje legendario más allá del borde de la galaxia, el contrabandista descubre la verdad sobre Nok Drayen y el secreto del legado del señor del crimen desaparecido. Skavak utiliza un truco final para enfrentarse con el contrabandista en un duelo sin barreras a bordo de un buque estelar colapsado que está cayendo en un agujero negro. El contrabandista escapa de la muerte segura con un relato legendario y el respeto nuevo de la élite del inframundo. Sin embargo, hay un hombre que todavía quiere muerto al contrabandista.

Risha negocia por los servicios del contrabandista y le ofrece la aventura de su vida.

PIRATAS Y CORSARIOS

Rogun el Carnicero no ha perdonado el contrato roto del contrabandista en Ord Mantell. El gángster despiadado Chagriano le tiende una trampa en el inframundo bullicioso y escondite del Puerto Ninguna Parte. El contrabandista escapa de los ejecutores de Rogun e inadvertidamente rescata a un ex-aliado: jugador y agente de informacion Darmas Pollaran. Rogun ha capturado a Darmas y a la hermosa Senadora Bevera Dodonna, con la intención de venderlos al Magnifico Almirante Imperial apodado "Voidwoif". Pero cuando el buque insignia Imperial del Voidwolf aparece en el Puerto Ninguna Parte para reclamar a Darmas y la Senadora Dodonna, todo el mundo huye a la seguridad con sólo unos minutos de sobra.



El contrabandista combate las terrorificas "bestias asesinas" de Rogun el Carnicero en Voss.

En reconocimiento a su heroico rescate a manos del contrabandista, la Senadora Dodonna usando su autoridad gubernamental encomienda al contrabandista como un corsario oficial de la República. Ella contrata la tripulación del contrabandista para sabotear y saquear los enemigos de la República en Balmorra y Hoth. En una serie de aventuras espeluznantes, el contrabandista burla los moffs Imperiales y reyes piratas, dañando las operaciones de Rogun el Carnicero y Voidwolf, causando más vergüenza para los dos.

Nuevos aliados poderosos se unen al equipo del contrabandista cundo traman el atraco del milenio y el saqueo de un crucero de tesoreria Imperial. Al regresar de esta aventura escandalosa, el

contrabandista frustra un intento de asesinato contra la Senadora Dodonna por Rogun el Carnicero. En respuesta, la Senadora Dodonna encarga al contrabandista con el derribo del imperio criminal de Rogun de una vez para siempre.

REEMBOLSO FINAL

El contrabandista esculpe un camino de destrucción por todo el planeta neutral exótico de Voss y la letal prision mundial de Belsavis de la República paralizando el sindicato criminal de Rogun el Carnicero. Finalmente forzando a este enemigo de mucho tiempo atrás, el contrabandista asalta una base escondida en Tatooine enfrentandose a Rogun en persona, sólo para descubrir que nada es lo que parece. Lejos de ser el aliado de Voidwolf, Rogun es un patriota leal de la República que caza espías Imperiales que están destruyendo la República desde dentro.


El Magnifico Almirante Imperial conocido como "Voidwolf" se opone al contrabandista por el control del inframundo de la galaxia.

Cuando el contrabandista descubre las identidades espantosas de aliados espías Imperiales de Voidwolf, el rastro lo lleva al planeta sumergido en la guerra de Corellia. El contrabandista venga traiciones por viejos camaradas y finalmente descubre el verdadero plan de Voidwolf: reunir la mayor alianza del inframundo que jamas se ha visto en la galaxia, y usar su flota para saquear los astilleros de la República, y luego Coruscant misma. Como la lucha entre la República y las fuerzas del Imperio alcanzan un ritmo febril, el contrabandista compite para enfrentar a Voidwolf a bordo de su buque insignia, y tomar el control de la armada del inframundo antes de que ataque. Los capitanes del escoria y villanía con gusto transfieren sus lealtades al contrabandista, dejando una única pregunta, ¿quien golpeara primero? ¿La flota Imperial golpeando los flancos, o las fuerzas vulnerables de la República? A raíz de esta guerra del inframundo, el contrabandista emerge como uno de los líderes más poderosos de la galaxia.

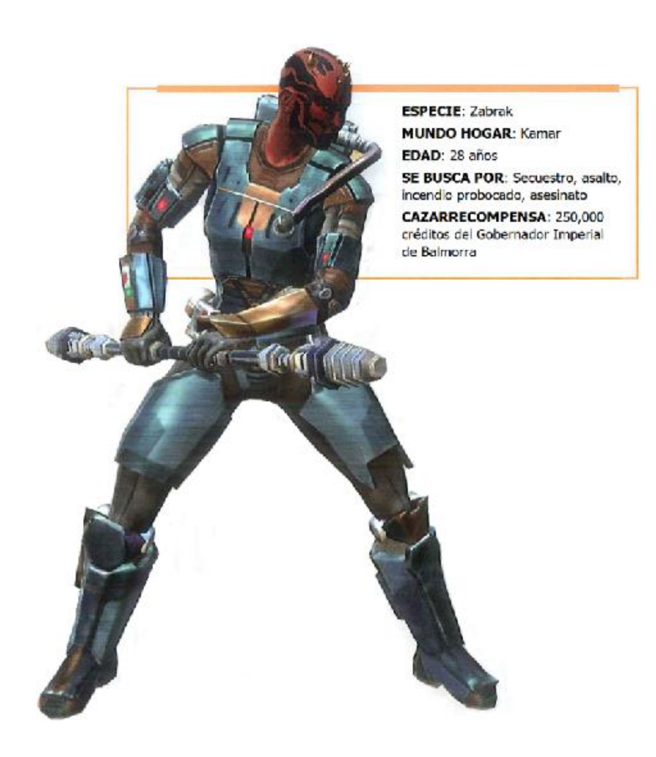
CONTRABANDISTA: COMPAÑEROS

El equipo del contrabandista es una mezcla imprevisible de poscristos. Como su capitán, estos hombres y mujeres son buscados desafiantemente provocando a las personas equivocadas.

UN CAPITAN DE UN BUQUE ESTELAR ASTUTO RECLUTA una tripulación leal para guardar un buque valioso seguro. Aunque los aliados del contrabandista provienen de muy diferentes orígenes, ellos están unidos por la búsqueda de fortuna y gloria. Todos son solitarios con vínculos con el crimen organizado, y cada uno posee la flexibilidad moral para ganarse la vida como mercenario. Más importante aún, ellos están armados hasta los dientes y siempre dispuesto a abrirse camino fuera de los problemas.

AKAAVI SPAR

La cazarrecompesas Mandaloriana Akaavi Spar ganó el apodo del "Sabuezo Akk" de oficiales Imperiales, después de que ella eliminó el Sol entero un grupo anarquista de Ryloth en una campaña como la mujer del terror. Estos combatientes de la resistencia Twi'lek fueron una espina en el



costado del Imperio durante meses, saboteando las operaciones mineras y envenenando los suministros de alimentos. Akaavi hizo su objetivo azotando en público un grupo de esclavos Twi'lek y luego filtro su propio paradero. Un anarquista imprudente intentó asesinar a Akaavi, sólo para encontrarse sujeto a su carencia completa de piedad. El supuesto asesino se rompió bajo la tortura, dando nombres y escondites de sus aliados. Akaavi metódicamente puso una emboscada al Sol restante de Ryloth y los arrastró de nuevo a las prisiones militares Imperiales.

La reputación de Akaavi tomó una nueva dimensión cuando su clan Mandaloriano entero fue ejecutado por el Imperio por cargos falsos de traición. Akaavi solo sobrevivió a la purga viciosa, y se comprometió a perseguir a los responsables. Cada miembro del 22 Regimiento Imperial que participo en la masacre deshonrosa ha venido a un final espantoso en las manos del Sabuezo Akk. Es sólo una cuestión de tiempo antes de que ella descubra los verdaderos autores intelectuales de la traición de su clan.



BOWDAAR

La leyenda dice que en más de un siglo de batallas en la arena, el poderoso Wookie gladiador Bowdaar nunca ha perdido un partido. Esta leyenda solo es verdad técnicamente. En realidad, aproximadamente el 20 por ciento de sus luchas en la arena terminaron en empate o se cancelaron prematuramente por los gerentes de lucha nerviosos. Un incidente especialmente famoso involucro a su compañero gladiador campeón Voostaggano el Indomable. Este enfrentamiento hecho publico con Bowdaar fue cancelada en el último momento. Voostaggano había excedido su apetito por la carne cruda en la noche anterior, ingiriendo accidentalmente un parásito sanguíneo. A pesar de las garantías de que la lucha sólo seria retrasada, Voostaggano nunca recuperó su salud. Bowdaar fue declarado vencedor en ausencia.

Sin embargo, sería un error descartar toda la reputación de Bowdaar como basada esta sobre las mentira. Hace cincuenta años, Bowdaar luchó con la bestia rencor legendaria "Fangmasher" en una titánica lucha que rabio durante casi 12 horas a través de un complejo de cuevas bajo la superficie

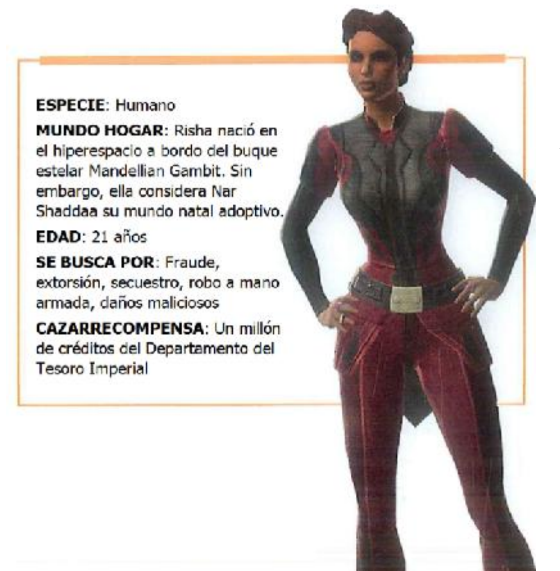
de Ryloth. Antes del final de la pelea, cuatro túneles se habían derrumbado, más de 70 espectadores habían muerto, y el organizador de la lucha estaba aplastado bajo la cabeza cortada del Fangmasher. Tras el duelo, Bowdaar comió una comida abundante y durmió durante 72 horas seguidas.



CORSO RIGGS

El soldado mercenario Corso Riggs ha estado buscando una buena pelea desde el día que nacio. Cuando era un niño, Corso fue siempre el primero en enfrentarse a un matón, y nunca se echó atrás cuando los golpes comenzaron a volar. Esta terquedad continuó hasta la edad adulta, y motivo a Corso a unirse al batallón de mercenarios de la Brigada de la Paz, resistiendo las invasiones Imperiales de los mundos neutros indefensos. Cuando el movimiento separatista en Ord Mantell asesinó a su familia por negarse a darles suministros, Corso sabía que sólo había una respuesta: seguir arruinando a los separatistas hasta que no quedara ninguno en pie.

Aun cuando está solo, Corso nunca lucha solo. Él otorga apodos a todas sus armas favoritas, y les imbuye con personalidades distintas. Esto comenzó con la primera arma que nunca manejo, una longitud de rama de árbol que llamó "chiflado" después de usarla para golpear un becerro ronto que golpeo a su hermana, Otras armas notables incluyen "Torchy", "Hewie", y una arma Czerka LRRL-75 lanzacohetes que llamó "Bitsy." Aunque algunos lo descartan como un simple muchacho de granja, Corso muestra una buena cantidad de creatividad cuando se trata de sus armamentos.



RISHA

Durante su carrera criminal, La mujer celebre misteriosa llamada Risha nunca ha revelado su verdadero apellido, las juntas de recompensas del Imperio la conocen como Risha Xanthous, la forajida que planeó un robo armado atrevido del Departamento del Tesoro Imperial RMH-1973. Los archivos del sindicato del crimen en cambio la llaman Risha Fiora, una seductora intrigante que engañó a uno de sus líderes en su buque estelar preciado, el Ladrón Barón. Un ejecutivo de Czerka ha gastado un millon de créditos rastreando a Risha Callab, la mujer que robó un prototipo de hiperimpulsor avanzado y su corazón.

Incluso los mas cercanos colaboradores de Risha, dudan que ella pueda tener algun amigo pues le conocen por diferentes alias. Su banda de corta vida apodada "la triple amenaza" finalmente se disolvió cuando los otros dos miembros al comparar

notas, descubrieron que Risha les había dado apellidos falsos mientras fingia una estricta confianza. Los otros colaboradores han sido más indulgentes, admitiendo que los mejores profesionales del inframundo mantienen numerosas identidades que pueden desaparecer en cuando surge la necesidad, la única constante en todas las identidades del inframundo de Risha es su nombre. Si ella se aferra a el por conveniencia o por sentimiento queda como otro de los muchos secretos de Risha.



LANGUSS "GUSS" TUNO

El estafador sensible a la Fuerza GussTuno gano la mayor parte de créditos de su carrera en Nar Shaddaa fingiendo ser un Sith. Bajo el alias de "Lord Struction" Guss trabajó como un matón para el gángster bajo rankini Neemogh "Veinte Dientes" Hargin. Durante meses, Guss solo tuvo que llevar una armadura oscura pesada, mirar con el ceño fruncido de modo amenazador, y periódicamente Activar un sable de luz para intimidar subordinados y rivales en la obediencia de Neemogh. El engaño no podía durar, por supuesto. La codicia pudo más que Guss y Neemogh, llevándolos a una tentativa poco aconsejable de estafar a los matones de la Cooperativa del crimen el Intercambio. Cuando el Intercambio respondió a sus amenazas con blasters, Guss huyó de la confrontación y nunca se supo de Neemogh otra vez.

Después de esta humillación pública, Guss abandonó la identidad de Lord Struction y adoptó un nuevo alias: el Maestro Jedi Wanderfar. Soltando proverbios destrozados, recordados a medias de su tiempo como un padawan fracasado, Guss ofreció sus poderes de Jedi como previsor a los refugiados desesperados que buscaban una ojeadas en el futuro. Por una donación modesta (que según afirmaba iva a la Orden Jedi), Guss daba consejo financiero, de carrera, y asesoramiento romántico. El timo duró hasta que un Jedi verdadero investigó los rumores del adivino misterioso, y expuso a Guss como el pequeño estafador que era.

CONTRABANDISTA: ARMAS Y ARMADURAS

Para los contrabandistas, no es suficiente con tener los mejores juguetes en el campo de batalla. La victoria duradera va con aquellos que muestran el máximo estilo y garbo.

ES UN HECHO ACEPTADO DE LA VIDA DEL INFRAMUNDO que los contrabandista y mercenarios que dejan de invertir en las mejores herramientas para cada ocasion no permanecen en el negocio por mucho tiempo. El estilo de vida peligroso de un capitan de buque estelar independiente requiere de cada ventaja tecnologica. Con la exepcion posible de los agentes de inteligencia del gobierno, los empresarios del inframundo estan entre los seres que mas comprenden la tecnologia de la galaxia. Las armas avanzadas, armaduras y dispositivos se desmontan y se recombinan en nuevas e interesantes y altamente ilegales configuraciones con frecuencia. Los contrabandistas no solo se equipan con un poco de la marcha mas diversa de la galaxia, ellos

tambien mantienen la atencion en las mejores y reservadas estrellas elegantes de holovideos populares.



ARMADURA Y MODA

La famosa contrabandista Hylo Visz fue elogiada regularmente por los criticos de moda de la HoloNet. Su estilo de atuendo gano su "mejor vestimenta del inframundo" cinco años seguidos. Ella nunca se presento para reclamr sus premios.

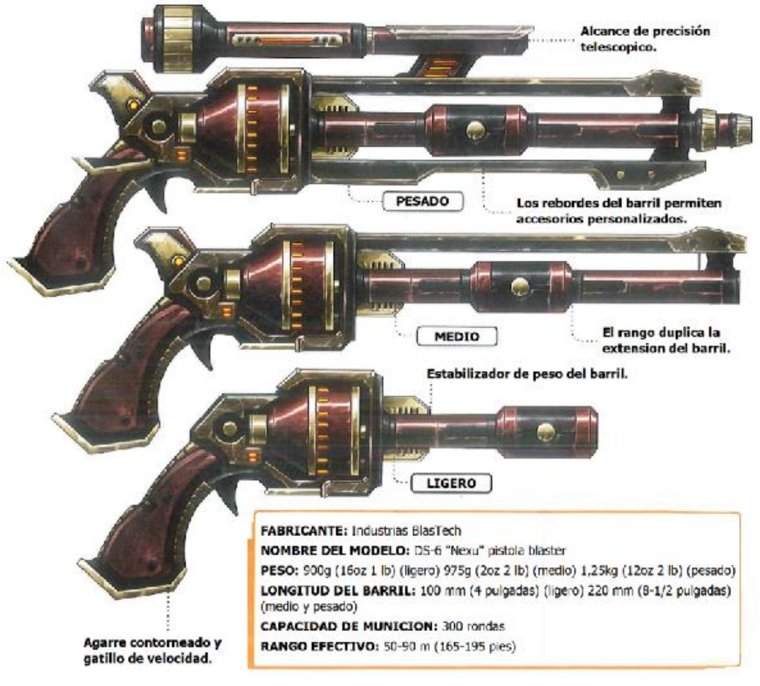
La agilidad, velocidad y la ocultacion son valorados atributos entre los profesionales del inframundo, la comodidad y el estilo compiten por la misma importancia. Los mercenarios y los contrabandistas rara vez desean anunciar su preparacion de combate hasta que se desata una pelea. Incluso entonces, el enfasis esta en la evitacion del daño en lugar de soportarlo. Los contrabandistas mas eficaces son a menudo los que

pueden deslizarse rapidamente en un campo de batalla y usar fuentes naturales de cubierta, mientras derriban a sus enemigos. La armadura tipica de un contrabandista parece indistinguible de la moda cotidiana. Solo es despues de una inspeccion mas cercana que se nota como cada prenda de vestir se compone de las mejores telas resistentes al calor.



TECNOLOGIA DEL MERCADO NEGRO

Además de sus armas y armaduras estándar, los contrabandistas pueden traer una variedad de otros juguetes especiales para cualquier lucha. Ellos siempre están en la búsqueda de los últimos avances en la protección personal, y la legalidad es lanzada al viento. Generadores de escudo de energía portátiles crean puntos de cubierta protectores, incluso en las llanuras abiertas. Generadores de campo de invisibilidad engañan incluso los escáneres visuales, permitiendo que los combatientes pasar cerca de la gente. Las cargas explosivas, granadas flash y detonadores térmicos pueden sabotear al enemigo e interrumpir sus mejores planes. Cuando se trata de la supervivencia, ninguna broma es demasiado sucia.



PISTOLA BLASTER

La sabiduría convencional sostiene que un buen blaster es el mejor amigo de un contrabandista. Está en la naturaleza del negocio del inframundo donde los tratos siempre parecen salir mal a gran velocidad, por lo que la mayoría de mercenarios llevan un arma de rápida extraccion con paquetes de máxima potencia de fuego en un espacio mínimo.

Del mismo modo que no hay tal cosa como un carguero de "reserva", las pistolas blaster son pesadamente modificadas por sus propietarios después de la compra. Los barriles se alargan para aumentar la precisión, las unidades refrigerantes se sustituyen para triplicar la tasa de tiroteo y los alcances normales reservados para los rifles de francotirador son unidos para dar al dueño un arma ventajosa decisiva en cualquier tiroteo.

ESCOPETA

Para aquellos momentos en que un blaster no es suficiente para disuadir los problemas, los rifles de cañón corto "Escopeta" se han vuelto cada vez más populares entre los contrabandistas exigentes. Estas armas combinan los mejores aspectos del blaster y rifles para producir un arma única que

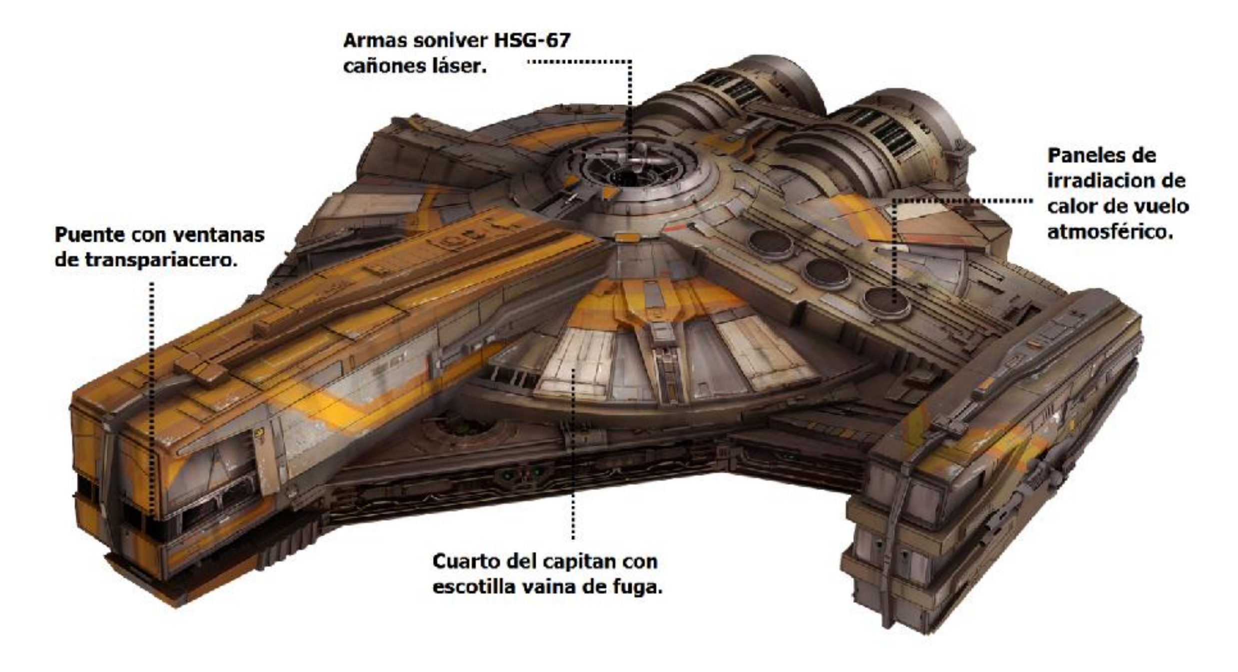
requiere una gran habilidad para usar con eficacia. Los enemigos que toman un tiro a quemarropa de una escopeta totalmente cargada generalmente gastan una buena cantidad de tiempo derribados en el suelo, suponiendo que alguna vez se levanten de nuevo. Los enfrentamientos rara vez comienzan dibujando una escopeta, pero estas armas formidables suelen ser las últimas en ser enfundadas.



SERIE-XS CARGUERO LIGERO

Rapida, ágil y embalada de un golpe, la robusta serie XS carguero ligero es un buque estelar de opcion para los transportadores de carga emprendedores y mercenarios.

EN RESPUESTA A LA FUERTE DEMANDA DE MEJORES BUQUES DE CARGA, los carpinteros de buques de Corellia dieron a conocer su diseño más avanzado: la serie XS carguero ligero. Un buque mercante de partes iguales, un vehiculo de carreras deportivo, cañonera, y una casa rodante, la XS fue adoptada rápidamente por los capitanes espaciales independientes y flotas comerciales por igual. Los rumores que el Cartel Hutt había comprado toda la primera serie de fabricación de estos buques aceleró la demanda de los astilleros del XS en Corellia apenas pudiendo seguir el ritmo de la avalancha de pedidos.



EL REFUGIO DE UN NOMADA

Aunque el interior del XS destaca la función sobre el estilo, el buque incluye un espacio de vida sustancial. Múltiples dormitorios, un salón de comida bien equipado y una zona de ocio expansiva ofrecen un hogar cómodo para el equipo. Algunos capitanes alquilan literas de sobra a los pasajeros y turistas, tomando las precauciones necesarias para asegurar que estos individuos no interfieran con las operaciones comerciales, además de las vainas de fuga estándar para el equipo y los pasajeros, algunos cargueros XS se rumorea que son capaces de expulsar vainas de lujo personalizadas con barra privada para el capitán. Incluso cuando ocurre un desastre, un capitán contrabandista no tiene por qué abandonar el lujo.



El holocomunicador de largo alcance transmite señales a través del hiperespacio.



BODEGA DE CARGA

La bodega de carga del carguero puede ser compartimentada en áreas de almacenamiento separadas. Esto permite que los capitanes descarguen la carga rápidamente y fácilmente, mientras se oculta mas embrques ilícitos dentro del buque.



PUENTE

El carguero XS ofrece una zona de puente grande con múltiples estaciones para el equipo. Si el buque carece de personal suficiente, las estaciones no equipadas pueden ser puestas para el control automatizado del ordenador.



PERFIL: SERIE-XS CARGUERO LIGERO
CLASIFICACIÓN: Carguero ligero
DISEÑADOR FABRICANTE: Bravis Halcyon, Corporación de Ingenieria Corelliana
DIMENSIONES: 88x101x27m (288x331x88 pies)
ARMAMENTO ESTÁNDAR: Torretas láser pesadas, múltiples baterías de misiles
CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: Fácil personalizacion de las bodegas de carga y numerosos indocumentados "compartimentos de mantenimiento" que pueden esconderse en todas partes del interior del buque



La recompensa raramente viene sin el riesgo. Corriendo contra el reloj, un destacado piloto y contrabandista audaz teje a través de un campo de asteroides para entregar un envio de mercancías encerrado en la bodega de carga de su XS carguero ligero. Un movimiento en falso, y el contrabandista se convertirá en una nube de escombros espaciales.

LA VIDA DE UN CAZARRECOMPENSAS

Ya sea por venganza, justicia, crueldad, dinero o la fama, los cazarrecompensas perseguiran despiadadamente su presa desde un extremo de la galaxia al otro.

LOS CAZARRECOMPENSAS VIVEN PARA EL TRABAJO A MANO. Ya sea persiguiendo un objetivo para capturar o disparar a un peligroso criminal cuyo tiempo se ha acabado, nada importa más allá de la caza y la recompensa. Una existencia tan dedicada lleva a cazarrecompensas a conducir vidas peligrosas solitarias, pasando de puerto espacial a puerto espacial mientras persiguen sus objetivos desde un extremo de la galaxia al otro.

Cada uno tiene su propia razón para entrar en el comercio de las recompensas. Algunos buscan venganza contra las personas que los agraviaron, mientras que otros ven una manera de traer la ley y el orden en cada rincón rebelde de la galaxia. También están aquellos que buscan la fama que viene de la captura de recompensas con perfil alto. Una cantidad notable de cazarrecompensas disfrutan causando dolor y sufrimiento, y mientras sus predilecciones son restringidas a sus objetivos, ellos están legalmente protegidos de represalias. Pero de manera aplastante, los cazarrecompensas prefieren cambiar meses de trabajo durante los años de riqueza. Cuando los fondos son bajos, siempre pueden encontrar otra recompensa que perseguir.

VIVO O MUERTO

La única regla que un cazarrecompensas debe respetar absolutamente es la entrega de la recompensa. Cuando todas las condiciones de la captura son realizadas, el cazarrecompensas se aleja con créditos en la mano. No hay otros límites o restricciones. Esta mentalidad "todo vale" lleva a



una extraña clase de cortesía en la caza. Si otro cazador persigue su objetivo, es aceptable reconocer que la recompensa tiene más problemas de lo que vale. Enredos con las autoridades locales, sabotaje del buque, o incluso tomando algunos tiros al azar se considera válido, pero todo esto termina cuando se entrega la recompensa. Aunque algunos toman la pérdida muy personal, la mayoría de los cazarecompensas guardan su profesion de las rivalidades.

Una clase injuriada de cazarecompensas conocidos como "cortadores de salario" funciona dejando a sus compañeros hacen el trabajo sucio de la caza. Los cotadores de salario entonces roban la recompensa y hacen la entrega, por lo general matando al cazarecompensas que hizo la captura inicial. Considerados piratas por sus iguales, muchos cazarecompensas matan los cortadores de salario cuando son reconocidos a primera vista.



La recuperación de un objetivo en el medio de una zona de guerra es extremadamente difícil, e increíblemente mortal y altamente lucrativo. A veces, un cazarrecompensas no tiene ninguna otra opcion, solo arruinar su camino a través de una batalla espacial en curso, sin tener en cuenta los participantes.

LIBERTAD DEL ARMA

A pesar de sus peligros, el estilo de vida del cazarecompensas hace un llamado a la clase de persona que le gusta seguir todas las reglas. Con un buque estelar, un blaster y una conexión HoloNet, el cazarrecompensas independiente tiene todo lo necesario para encontrar, capturar y entregar una recompensa. Cuando en el trabajo, lo único que necesita es un profesional independiente la unica

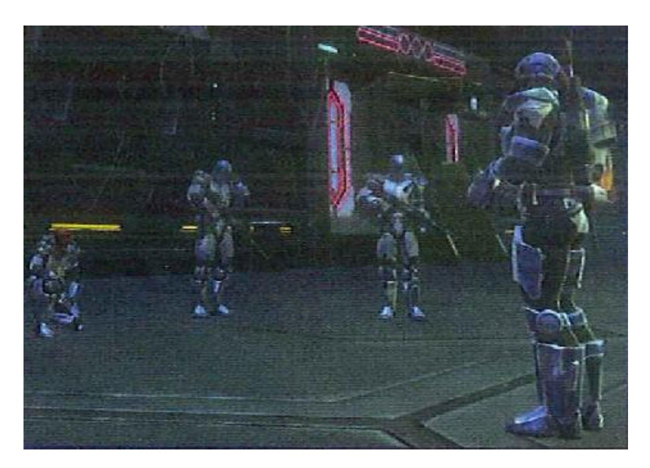


preocupación es el precio del objetivo de la recompensa. Hay un fuerte atractivo por no tener un maestro, por los creditos frios y duros.

En la práctica, esta libertad tiene un precio para los que no se preparan. Lo que puede parecer un robo simple y un agarron podrían ser el secuestro de un gobernador planetario, provocando la clase de complicaciones que pocos cazarecompensas quieren en sus cabezas. Si un empleador resbaladizo rechaza pagar una recompensa, los cazarrecompensas independientes deben confiar en sí mismos para hacer las cosas bien. A veces, la mejor introducion de un cazarecompensas independiente de objetivos vivos viene de la ventaja fácil de saber cuándo retirarse.

GEMIOS DE CAZARRECOMPENSAS

Unirse a un gremio es una opción atractiva para los cazarecompensas que no quieren llamar la atencion de todos los tiros. Los gremios proporcionan fuerza en los números, un flujo constante de trabajo, y una cierta cantidad de influencia profesional. A cambio, el gremio toma un porcentaje por cada recompensa y espera que los miembros sigan las reglas.



Cada gremio de cazarrecompensas es único, pero la mayoría funcionan de una manera similar: el gremio encuentra el trabajo para sus miembros que son esperados ha mostrar resultados. Si los miembros eligen sus recompensas o el lider del gremio asigna los objetivos directamente, los contratos más lucrativos y peligrosos van por lo general a los miembros que tienen mas experiencia.

Los gremios de cazarecompensas se ocupan principalmente por la conclusion, pero dependen de la fuerza en números para desalentar las represalias.

Los gremios exitosos reciben contratos exclusivos del gobierno, corporaciones o sindicatos del crimen. La reputación de un gremio determina el volumen de estas recompensas exclusivas, por lo que los gremios son muy selectivos sobre los nuevos miembros. La mayoría de los gremios prefieren cazarrecompensas independientes con reputaciones establecidas sobre un zoquete desconocido con el dedo en el gatillo hormigante.

GENOHARADAN

Exclusivo y enigmático, el gremio de cazarrecompensas GenoHaradan silenciosamente procura manipular los acontecimientos galácticos a través de asesinatos selectivos. El gremio afirma que ha operado por más de 20.000 años, remontando sus orígenes a la fuerza de policía secreta del conquistador brutal Xim el Déspota.

Más que una sociedad secreta que un gremio verdadero, el liderazgo de GenoHaradan busca objetivos de asesinato cuya ausencia sera sentida en una escala galáctica. Se espera que los cazarecompensas muy expertos que trabajan para GenoHaradan no dejen ninguna prueba de la muerte de un objetivo. Las actividades de cada cazarrecompensas son supervisadas por un "equipo de sombras" encargados de verificar el éxito y esterilizar cualquier prueba de la participación del gremio.

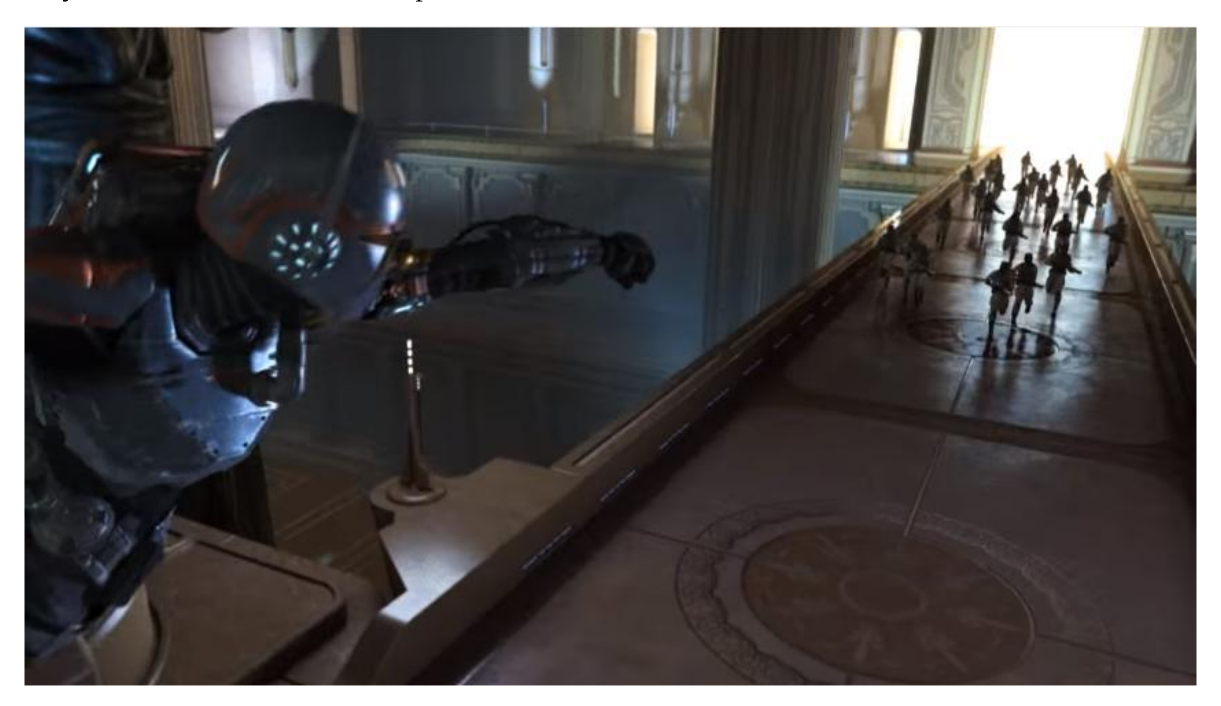
En los últimos años, los objetivos de GenoHaradan han sido de manera aplastante Imperiales. Moffs, Lores Sith, e incluso miembros del Consejo Oscuro han caído sin saberlo ante sus asesinos. El Imperio no es claramente una parte del futuro ideal de GenoHaradan.

NEGOCIO DE LA GUERRA

Los cazarecompensas van a donde los toman, pero ellos han aprendido cuando es mejor cortar y correr. Las alianzas terminan cuando las recompensas se secan.

CUALQUIERA QUE HACE UNA VIDA COMO CAZARECOMPENSAS conoce la importancia de alinear el próximo gran golpe. El empleador ideal de un cazarecompensas es el que ofrece una alta recompensa por un riesgo aceptable, teniendo muchas recompensas disponibles, y no se quejan cuando el detonador térmico agarra algunos civiles en la rafaga.

El Imperio no es un empleador perfecto, pero con una buena presa de cohetes, es lo bastante bueno a la cuenta. Ofreciendo más libertad de acción y oportunidad que cualquier otro gobierno galáctico, los cazarecompensas gravitan hacia el espacio Imperial. La dura justicia del Imperio Sith se adapta muy bien con muchos cazarecompensas.



Un cazarecompensas solitario puede tomar un ejército con bastante preparación, pero un lanzacohetes montado en la muñeca nunca viene mal.

MALOS PARA LOS NEGOCIOS

Pocos cazarecompensas ejercen su oficio en la República. Gracias a las leyes estrictas de recompensas que varían de planeta en planeta, el reembolso obligatorio contra el daño colateral, y las fuertes limitaciones en el uso de la fuerza, solamente las recompensas mas grandes de la República valen la pena del riesgo. De los pocos cazarecompensas que logran actuar dentro de estos parámetros estrictos son ridiculizados por sus iguales como fiadores glorificados.

Durante la Gran Guerra, la República trató mal a los cazarrecompensas. El pago bajo, recompensas de alto riesgo, la presión del Senado prohibiendo los gremios de cazarecompensas por completo, y los impuestos rígidos en las recompensas recogidas llevaron a la mayoria de cazarecompensas a la misma conclusión: No trabajan para la República Hoy en día, la mayoría de los mercenarios siguieron este sabio consejo.

CONEXIONES RICAS

El inframundo criminal tienta a muchos cazarecompensas con un trabajo aparentemente lucrativo. Algunos señores del crimen han acumulado más riqueza personal que cualquier sector entero galáctico, y ellos están felices de difundirlo. Ya sea tratando con organizaciones criminales como el Cártel Hutt, el Intercambio, o los gangsteres planetarios como el Sol Negro, la necesidad constante de ejecutores y asesinos a sueldo significa que los señores del crimen siempre estáran contratando, por lo general prefiriendo cazarecompensas conocidos que talento no probado.

Los cazarecompensas a menudo reconocen esta jaula dorada como lo que es. Un cazarrecompensa afiliado al inframundo solo tiene tanto exito como el señor del crimen que paga a sus empleados. Como la suerte del señor del crimen fluctúa, también lo hace la seguridad del cazarecompensa. La política Hutt inescrutable, el colapso interno de una red criminal, o la represión de las autoridades locales, pueden convertir rápidamente un trabajo bien remunerado en una sentencia de muerte. Pero tales riesgos rara vez prefieren los cazarecompensas más desesperados que viven la vida con fuerza y esperan morir jovenes. Para protegerse de esta clase de retroceso, los gremios de cazarrecompensas hacen contratos con los señores del crimen por períodos determinados de tiempo. Los gremios simplemente buscan trabajo en otro lugar si la fortuna del criminal desaparese en una rafaga de fuego.



Los señores del crimen, que temen por un precio sobre sus cabezas hacen uso principal de holocomunicaciones para hacer negocios con los cazarecompensas.

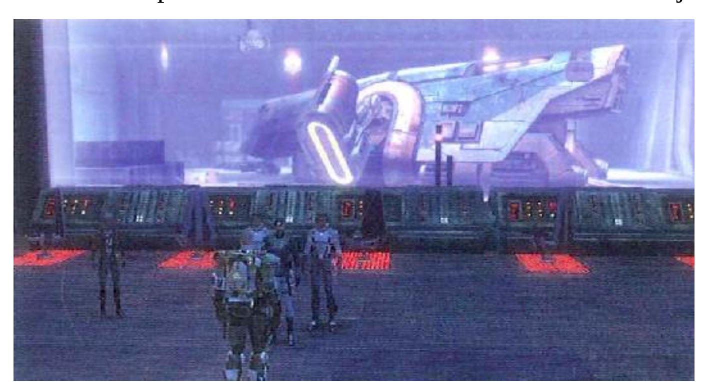
ALIADOS DE CONVENIENCIA

El Imperio Sith tiene una larga historia de pagar de "talento exterior". La mayoria de los contratos Imperiales son objetivo disidentes en mundos conquistados, donde los cazarecompensas son llamados como solucionadores de problemas y mercenarios. Ellos tienen la capacidad de deslizarse desapercibidamente en sitios donde los soldados Imperiales son destacados. Y el Imperio raramente

limita los medios por los cuales un cazador debe completar su trabajo a mano. El daño colateral es indiferente dentro de los objetivos y oportunidades para muchos funcionarios Imperiales.

El Imperio recluta a cazarecompensas a través de la galaxia, ofreciendo gloria y riquezas a cualquiera que dispute perseguir contratos Imperiales. Tales promesas atraen a piratas que buscan de emociones, mercenarios extranjeros, e incluso un número de Mandalorianos. Forjados en una sociedad de guerra y conflicto, los Mandalorianos estan entre los cazarecompensas de mayor éxito del Imperio; contratistas independientes a menudo aspiran su cultura guerrera, yendo tan lejos como adaptando sus códigos profesionales y uniendo sus fuerzas con el Imperio seguiendo los pasos de los Mandalorianos.

Pero trabajar con el Imperio tiene algunos inconvenientes. Los cazarecompensas que toman contratos Imperiales se convierten inmediatamente en objetivos válidos entre los enemigos del Imperio. Y cuando los cazarecompensas sobreviven a su utilidad, el Imperio puede terminar sus contratos con carácter definitivo letal. Pero a pesar de los riesgos, las riquezas obtenidas de una relación con el Imperio a menudo son demasiado atractivas como para ignorarlas.

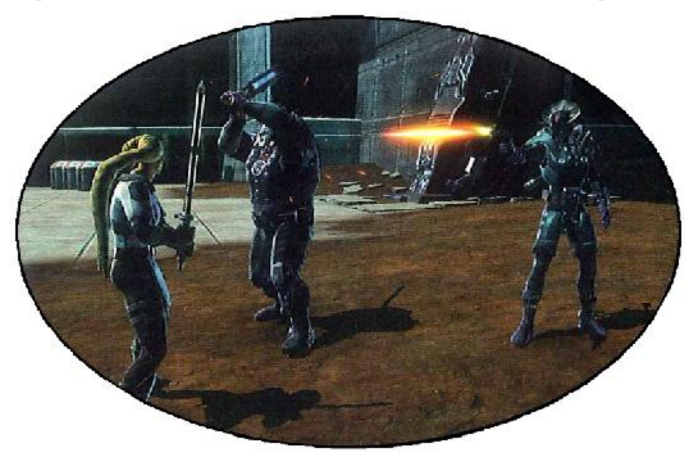


Los cazarecompensas que trabajan con autoridades Imperiales guardan un ojo en los objetivos de aquellos que contemplan a menudo la fuga.

UNA VIDA DE CONFLICTO

Los talentos únicos de los cazarecompensas colocan una demanda alta de sus servicios en tiempos de conflicto, y el Imperio es sin duda el más complaciente en pagar al mejor. El Ministerio de Logística Imperial dedica una cantidad significativa de créditos y mano de obra para el mantenimiento de la burocracia necesaria de las recompensas en tiempos de guerra.

Un cazarecompensas puede deslizarse detrás de las líneas enemigas y capturar diplomáticos, jefes de corporaciones implicados en el esfuerzo bélico de la oposición, o incluso las familias de comandantes enemigos. Pueden servir corsarios improvisados bajando contrabando de operaciones, supervisando el intercambio de rehenes, e incluso pueden cumplir bondades "de vida y entrega ilesa" de recompensas colocadas por el Imperio en sus propias personalidades cuando ellos están en peligro de ser capturadas por fuerzas enemigas. Aunque raras, estas "bondades de misericordia" paga un buen precio, siempre y cuando la otra parte no se entere pagando más para cambiar la ubicación de entrega.



¿Vivo o muerto? Las recompensas que se defienden son raramente tridas vivas.



BRADEN

Un profesional consumado, los éxitos increíbles de Braden como un cazarecompensas son en gran parte no reconocidas, cuando eres el último hombre de pie, nadie queda para cantar sus alabanzas. Comenzó su carrera en Nar Shaddaa, rastreando recompensas para el señor del crimen Nok Drayen. Braden finalmente huyó al espacio de la República cuando el paranoico Drayen sospecho incorrectamente que Braden tenía un coqueteo con su esposa. Durante la Gran Guerra, Braden trabajó con las Fuerzas Especiales de la República siguiendo objetivos Imperiales en el planeta Dantooine. Después que la guerra terminó en una tregua tensa, Braden fue limpiado de un complot concebido por el Maestro Jedi Dar'Nala de reavivar de nuevo el conflicto. A pesar de sufrir la culpa inicial del ataque terrorista contra la Torre del Senado en Coruscant, Braden limpio su nombre y dejo la República.

Aunque es un cazarecompensas heroico en su propio derecho, Braden lamenta la falta de oportunidad por mayor fama. La cibernética sólo puede hacer tanto por el mercenario envejecido que Braden sabe que no es tan rápido como solia ser. Él tiene un tiempo, y un objetivo para hacerse un nombre para si, y él cree que descubrió una manera de hacerlo. Braden recientemente descubrió a un cazarecompensas valiente digno con quien competir en el prestigioso concurso inspirado a cazarrecompensas de la Gran Cacería, Mandaloriana.

Si todo va bien, Braden planea retirarse a un mundo remoto con playas vírgenes, mujeres hermosas, y vasos sin fondo de ron especiado. Pero primero, Braden debe ayudar al mercenario estrella a ganar la caza más peligrosa de la galaxia.

LA GRAN CACERIA

La última prueba de habilidad de un cazarecompensas es la Gran Cacería: coleccionando recompensas, sacando a sus rivales y demostrando su valor a la galaxia.

NO HAY NINGUN MAYOR MODO PARA LOS CAZARECOMPENSAS de demostrar sus habilidades y ganar una reputación temible que competir en la Gran Cacería. Esta competencia a escala galáctica enfrenta a los mejores cazarecompensas unos contra otros. En cada ronda, los cazarecompensas reciben un solo objetivo difícil. Para avanzar, hay que capturar el objetivo e incapacitar a otro cazador. El ganador final es apodado Magnifico Campeón de la Gran Caceria, a título simbólico, ofreciendo mucha aclamación entre los Mandalorianos, respeto profesional de otros cazarecompensas, e incluso el acceso a la lista negra exclusiva de recompensas de gama alta.

HISTORIA DE VIOLENCIA

Los Mandalorianos comenzaron la Gran Cacería hace varios siglos. Originalmente fue una prueba Mandaloriana de habilidad en la luna selvática de Dxun, con el tiempo se convirtió en una competencia abierta a todos los guerreros de la galaxia. La Gran Cacería no sigue ningun horario estricto, aunque el promedio es de una o dos veces por década en tiempos de paz, y menos en tiempos de conflicto galáctico. La Gran Cacería fue llamada tres veces a lo largo de toda la Gran Guerra, y un número igual (incluyendo la última ronda) desde el Tratado de Coruscant.

La Gran Cacería siempre es iniciada por el líder de los Mandalorianos, y con frecuencia hay un motivo oculto. Mandalore el Menor llamo a la Gran Cacería después que el Tratado de Coruscant puso fin a la guerra, esperando impulsar su apoyo decaido instituyo la gran Caceria solo para los Mandaloriano. Sin embargo, una vez que terminó la competición, el Gran Campeón recién nombrado inmediatamente desafió a Mandalore el Menor a un duelo, le mató a tiros, y se declaró Mandalore el Vindicado.

La Gran Caceria mas reciente fue llamada por este mismo Mandalore, que se enfrento a un dilema. A medida que la galaxia se deslizaba de nuevo hacia la guerra, sus deberes para con su gente estaban en conflicto con sus responsabilidades como el único Gran Campeón Mandaloriano. Él confía que la Gran Cacería le ayudará a encontrar a alguien que esté dispuesto a asumir esta capa y sea digno de llevarla. La tradición, debe ser sostenida.



Un enlace HoloNet seguro permite que un cazarecompensas pueda encontrar los mejores contratos, mantenerse al tanto de los conflictos locales, y mantenga contacto con otros contactos e informantes que pueden ayudarle a rastrear un objetivo.

REGLAS Y COSTUMBRES

Los Mandalorianos que no pueden recitar las reglas de la Gran Caceria se consideran fuera de contacto por parte de sus iguales. Las reglas han cambiado con el tiempo, pero la tradición más antigua todavía permanece: "Un objetivo, dos cazadores, un sobreviviente". Demostrar que es el mejor cazador no es suficiente, hay que exponer la debilidad de su rival cazador. No se requiere que deba matar a su rival, pero no hay penalidad por hacerlo. Cada ganador avanza a otra ronda hasta que no haya ningun adversario dejado.

Cuando el concurso fue abierto a todo el mundo, los Mandalorianos tuvieron que instituir reglas claras que ellos habían considerado previamente obvias: los concursantes no están autorizados a matarse el uno al otro a menos que sean rivales en la misma recompensa, y las tentativas externas

de manipular las probabilidades están prohibidas, entre otros. El desafio de estos edictos resulta en matar en vista de la recompensa para todos los involucrados. La Gran Caceria moderna está limitada a 32 participantes, reduciendo cada competidor en más de cuatro rondas. Una ronda final determina el Gran Campeón. Si nadie sobrevive, se declara ningún Campeon. El honor de convertirse en un Magnifico Campeon en efecto es raro.


Un competidor en la Gran Cacería desata su poderio de fuego implacable sobre Gormak mientras este persigue una recompensa en el mundo de Voss.

MAESTRO DE LA CAZA

Todas las tradiciones de la Gran Cacería son mantenidos por el Maestro de la Caza, una posición respetada en gran medida por los Mandalorianos. Más que un árbitro o juez, el Maestro de la Caza asegura que cada Gran Cacería funcione según sus tradiciones y media en asuntos donde las reglas no tienen ninguna respuesta. El Maestro de la Caza es una posición de toda la vida, al igual que Mandalore, aunque los Maestros de la Caza tienden a tener una mayor esperanza de vida. Muchos asistentes del Maestro de la Caza supervisan la competencia, designan a los entrenadores Mandalorianos para los concursantes, y garantizan que la competencia funcione sin problemas.

Cuando un Maestro de la Caza muere, Mandalore puede declarar un nuevo candidato, pero los más poderosos líderes de los clanes Mandalorianos debe aprobar por unanimidad. En parte la tradición y en parte minimizando la magnifica posicion, Mandalore y los líderes de los clanes convienen en un candidato en privado antes de la declaración pública. Los Mandalorianos esperan que el nuevo Maestro de la Caza sea un guerrero con un honor impecable, y aunque suponen que el Maestro de la Caza será uno de los suyos, técnicamente Mandalore puede presentar a cualquier guerrero que cumpla con los requisitos como su candidato.

MAGNIFICOS CAMPEONES ANTERIORES

SANGRE DIGNA: El hombre que se ganó el nombre de "Sangre Digna" Fue un trasntorno de probabilidades largo, cuando el ganó la Gran Cacería. Él vino de un planeta de remanso en un sistema olvidado y encontró un promotor en el último momento. Cada victoria que luchó lo hizo hasta el final. Siempre ganando.

Sangre Digna viene de una cultura guerrera, y respeta los ideales de la propia Gran Cacería, como si fuera el mismo un Mandaloriano. Él siempre sostuvo que no lo hizo por la gloria, el dinero o la fama, aunque a el seguramente no le importaban estos beneficios. Sangre Digna compitió por un motivo: demostrar su superioridad a la galaxia.

EL DEFENESTRATOR: Los Mandalorianos no sabían qué pensar cuando un droide de construcción obsoleto solicitó unirse a la Gran Cacería. Pero después de satisfacer las preguntas del Mastro de la Caza sobre el sentido del honor, el droide anonimo se unió a la competicion, coleccionando cada recompensas, y derrotando todos los rivales.

El líder del clan Mandaloriano Ression Trana ruidosamente proclamó al droide una burla de las costumbres Mandalorianas.



Él enérgicamente se opuso a declarar que fuera el Magnifico Campeon, pero cuando el puso su honor en duda, el droide inmediatamente dio un puntapie a Trana a través de una ventana de un quince piso. Después de un momento de shock, los Mandalorianos reunidos unánimamente apoyaron la victoria del droide. A partir de entonces, fue conocido como "el Defenestrator".

JEWL'A NIGHTBRINGER: Nunca ha habido un Magnifico Campeon más temido que la fuerza de venganza conocida como Jewl'a Nightbringer. Esta joven Zabrak sobrevivió a sus padres durante los disturbios por alimentos en Coruscant. Rodeada por bandidos, se convirtió en lo que más temían: una cazarecompensas con licencia para cazarlos a todos. Como su reputación creció, también lo hizo su brutalidad se desató sobre sus objetivos.

Cuando los Mandalorianos llamaron a la próxima Gran Cacería, un señor del crimen del Intercambio con un respeto sano a su habilidad respaldado su entrada. Jewl'a mostró nada más que desprecio por sus anfitriones Mandalorianos, que no podían responder a sus insultos mientras ella competia. En cada ronda de la competición Jewl'a nunca trajo sus recompensas vivas y completamente humillado a sus rivales Mandalorianos. Como el Maestro de la Caza declaró su victoria, ella desafio a Mandalorianos a enfrentarse cara cara con su Magnifico Campeon a quienes sostuvo con tal desprecio. Jewl'a ganó cada duelo posterior, ganandose un respeto mezquino de los otros guerreros.

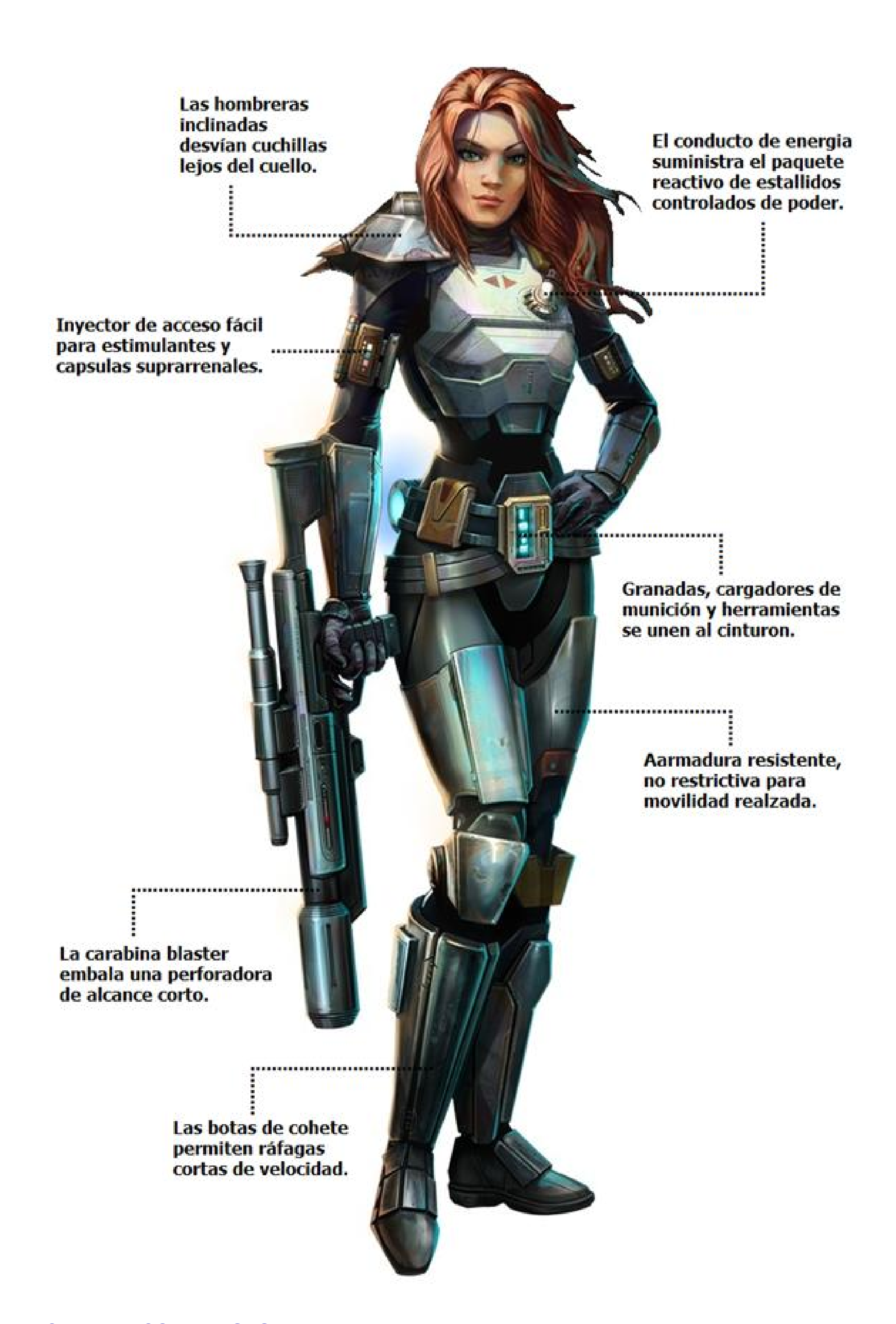
CAZARRECOMPENSAS

La busqueda obstinada de un cazarecompensas es una cosa terrible de experimentar de primera mano. Las recompensas nunca superan el precio sobre sus cabezas.

BUSCADORES DE EMOCIONES IMPRUDENTES, pistoleros de alquiler viciosos, o cazadores de hombres curtidos por esfuerzo propio: los cazarecompensas no se preocupan por lo que piense la galaxia, mientras los créditos sigan fluyendo. Los cazarecompensas a menudo vierten estos créditos de nuevo en las herramientas de su oficio, yendo por armas poderosas, armaduras prístinas y buques estelares modernizados. Otros gastan sus riquezas en una red de contactos que pueden apuntar hacia ellos en una recompensa o advertirles cuando un rival esta tras el mismo objetivo.

Aunque los cazarecompensas trabajan como profesionales independientes, ellos encuentran el negocio más lucrativo y gratificante con el Imperio. Como los contratos Imperiales los enfrentan con la República y otros oponentes peligrosos, los cazarecompensas recogen los créditos y llevan una vida libre, sin peligro, en la frontera desconocida de la galaxia mortal.

"No importa quién pague por el trabajo; el trato es suyo hasta que se ha hecho. Pero no te pertenezco. Nunca dejo que lo olviden".
Shae Vizla, cazarrecompensas Mandaloriana



PERFIL: CAZARRECOMPENSAS

HERRAMIENTAS DEL COMERCIO:

La necesidad de sistemas de cohetes y lanzallamas portatiles de alta intensidad dan al cazarrecompensas un saludable respetopor la artilleria mortal

GREMISO DE CAZARRECOMPENSAS:

Sindicato Ragnar, Fabrica de Venganza, Sangre por los Creditos, Direccion de Agresion, Corredores a Puño Limpio, La verdad Simple, La Serie Continua de las Hermanas Kill, Retribucion, Especialistas de Recuperacion Galactica, Sindicato Sung-Tarr.Nosotros alimentamos su generosidad a nuestro rencor (tambien conocido como "Forrajes Rencor")

CAZARRECOMPENSAS FAMOSOS:

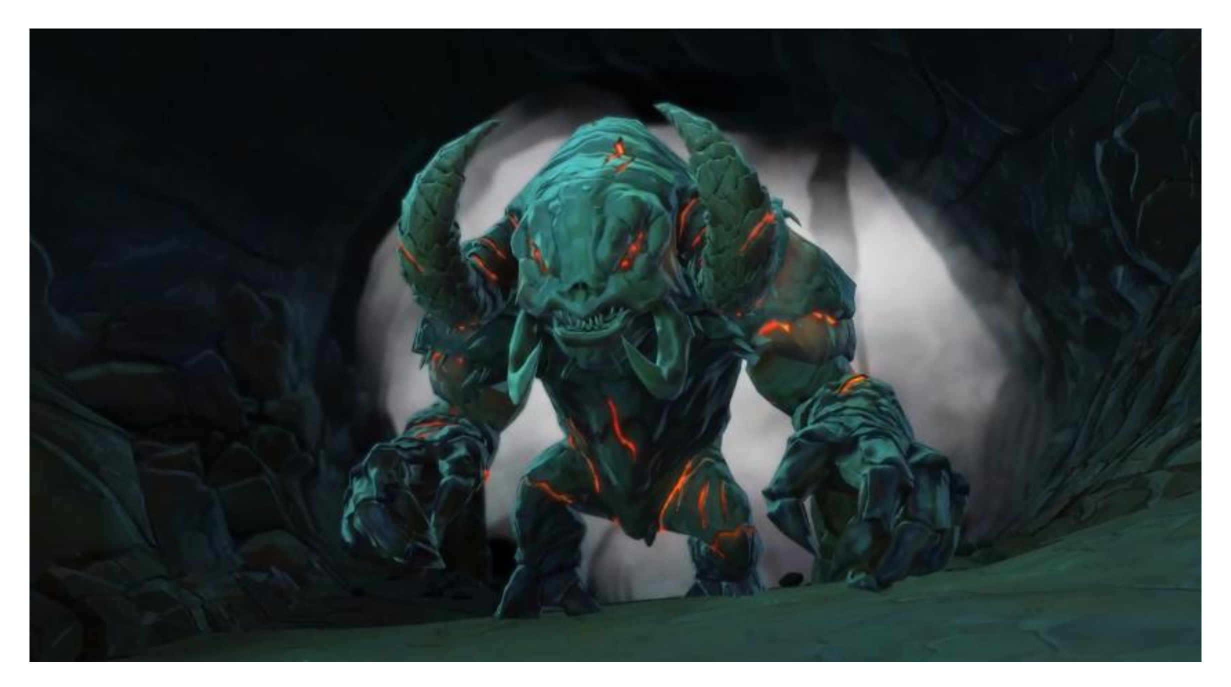
Shae Vizla, Jewl'a Nightbringer, Sangre Digna, Calo Nord



CAZARRECOMPENSAS: GANANCIA Y GLORIA

Un cazarecompensas prometedor busca los creditos y la fama, pero cuando el negocio se vuelve personal, el asesino a sueldo debe elegir entre el orgullo personal y la paz galáctica.

UN CAZARRECOMPENSAS EXPERTO SE DISPONE A ENTRAR en la Gran Cacería, una competición legendaria en la cual los guerreros mas consumados de la galaxia buscan la fama y la gloria cazando objetivos infames, esquivos, y sumamente peligrosos. Pero cuando el consejero del cazarecompensas, Braden, es asesinado por un cruel Mandaloriano llamado Tarro de Sangre, el profesional independiente se apresura a buscar otro camino en la competición. El cazarecompensas se las arregla para conseguir el patrocinio del señor del crimen Nem'ro el Hutt y se dirige a Dromund Kaas para luchar por un puesto vacante definitivo en la Gran Cacería. Después de participar con Gran Melle por el "ganador se lleva todo," el cazarecompensas, finalmente gana el derecho a unirse a la Gran Cacería.



Después de ganar la Gran Cacería, el cazarecompensas combate un Akure, una Bestia de la oscuridad, un engendro Sith temible que se esconde en las cuevas de Dromund Kaas. Por la muerte de la abominación, el cazador espera probar ser digno de la confianza de los Mandalorianos.

SANGRE Y CRÉDITOS

El cazarecompensas comienza la Gran Cacería con un golpe robando un buque estelar potente del cual ningún objetivo puede esperar esconderse. En la Gran Cacería Crysta Markon se pone en contactos con el cazarrecompensas proporcionandole la lista de recompensas: un Almirante Imperial brillante que dirige una invasión, un asesino sombrío que nunca ha sido visto por objetivos o clientes, un estafador resbaladizo de la galaxia, y un intocable noble respetado por amigos y enemigos por igual. Pero con cada objetivo, el cazarecompensas también debe tener cuidado con los rivales de la Gran Cacería que están tambien exactamente por las mismas recompensas.

Mientras el cazarrecompensas forja un camino a la victoria, también lo hace el empañado Mandaloriano Tarro de Sangre. Los dos rivales se enfrentan el uno contra el otro por la recompensa


El cazarrecompensas, es proclamado Magnifico Campeón de la competencia de la Gran Cacería.

final, de la Gran Cacería: El Maestro Jedi Kellian Jarro, conocido por destruir todo un clan de Mandalorianos. En una competencia por destruir el objetivo, el cazarecompensas rasga un camino de devastación a través del buque estelar del Jedi, pagando la traición de Tarro de sangre con una muerte innoble, y matando al Maestro Jarro. Declarado el nuevo Magnifico Campeón de la Gran Cacería, el cazarecompensas recibe una visita de Mandalore, el líder de todos los clanes Mandalorianos. El cazador ahora debe pesar en el honor y la responsabilidad de unirse a los Mandalorianos contra una vida de libertad personal.

PRECIO DE LA FAMA

Ser Magnifico Campeón de la Gran Cacería es algo más que un título, como el cazarecompensas rápidamente aprende. Una nueva vida entera de oportunidades es revelada cuando los ex-Magnificos Campeones dan la bienvenida al cazarecompensas en sus filas. Ellos le revelan la existencia de la Lista Negra, una colección de recompensas de alto valor puestas a disposición del talento probado como ellos mismos. Como un presente de bienvenida en su comunidad exclusiva, presentan al cazarecompensas dos objetivos de la Lista Negra: un líder del clan Mandaloriano deshonrrado y un señor pirata voraz. La neutralización de estos dos objetivos increíblemente difíciles aumentara adicionalmente la fama del cazarecompensas, la gloria, y el precio inicial.


Fuerzas de la República en una tentativa de detener al cazarrecompensas por la muerte del Maestro Jedi Kellian Jarro.

Pero el camino que conduce a este honor recién descubierto trae consecuencias inesperadas. El Servicio de Informacion Estratégico de la República y la Orden Jedi quieren justicia por la muerte del Maestro Jarro durante la Gran Cacería, y el cazarecompensas evita por poco una operación encubierta elaborada. Agentes de la República siguen persiguiendo al cazarecompensas y en el proceso ellos matan los nuevos aliados del Magnifico Campeón. Peor aún, un Jedi desconocido responsable de la operación convence de alguna manera el Canciller Supremo de la República de declarar al cazarrecompensas una amenaza para toda la vida civilizada. Marcado como una amenaza galáctica, el cazarecompensas gana un notorio nuevo título: enemigo público número uno.

EL NEGOCIO SE HACE PERSONAL

Ahora un objetivo maduro para cada zoquete por dos créditos y un blaster, el cazarecompensas es intrigado cuando el despiadado Darth Tormen se acerca con una propuesta. A cambio de recoger una serie de recompensas que promuevan los intereses del Lord Sith, Tormen ofrece un pago lucrativo y asistencia en la caza del Jedi que lo marco enemigo público número uno al cazarecompensas un hombre que Tormen identifica como el Maestro Jedi Jun Seros. Impaciente por

la revancha, el cazarecompensas esta de acuerdo con esta alianza de conveniencia y comienza a trabajar bajo la lista de recompensas: un corsario de la República infame, un general carismático de la República en una misión diplomática, y los líderes de la rebelión anti-Imperial.

Cuando estas acciones obligan al Maestro Jun Seros a salir a la luz, el cazarecompensas le da un golpe mortal al Jedi intransigente. El cazarecompensas tiene poco tiempo para celebrar cuando Darth Tormen en persona llama al Canciller Supremo Janarus de la República como la recompensa final. En un asalto audaz, el cazarrecompensas aloja el buque etelar del Canciller Supremo y se enfrenta a él directamente. Janarus condena al Maestro Seros por sus métodos repugnantes y presenta una alternativa a su muerte: a cambio de detener a Darth Tormen y de ayudar a reparar la paz rota, el Canciller Supremo Janarus exonerara públicamente los crímenes del cazarrecompensas. El cazarecompensas sopesa el honor personal en contra de su imagen más grande, y decide si la esperanza de paz galáctica vale la pena traicionar un acuerdo con el Imperio.



El cazarecompensas se enfrenta con el Maestro Jedi Jun Seros en una batalla por recuperar una reputación robada y entregar algun reembolso muy necesario.

CAZARRECOMPENSAS: COMPAÑEROS

Los desesperados, y llevados por la ambicion, e increiblemente mortales, solamente un equipo tan variopinto podría apoyar la subida de un cazarecompensas a la fama y la caída en la infamia.

DESPUÉS DE GANAR EL DERECHO A COMPETIR en la Gran Caceria Mandaloriana, un joven cazarecompensas reúne un equipo de apoyo improbable de inadaptados y marginados. Con poco terreno en común entre un joven rebanador exelente, el estafador mas notorio de la galaxia, un guerrero honorable con un derecho de nacimiento empañado, un mecánico excitable lejos de casa, y un matón creativamente sádico, el cazrecompensas no tiene más remedio que tratar de moldearlos en un equipo leal y confiable.



BLIZZ

Nunca hubo suficiente chatarra en Tatooine, o eso pensaba un joven Jawa, aburrido con una absoluta falta de oportunidades en su vida. Cuando su clan recibió la visita de un rescatador itinerante llamado Slam Streever, fueron contestados los sueños del joven Jawa. Slam ofreció a los jawas la oportunidad de trabajar como "hurones" entrando en lugares demasiado peligrosos para Slam formando parte de su tripulación. Los hurones tendrían la oportunidad de viajar por la galaxia, recuperando una gran cantidad de tesoros perdidos, y guardando una parte

para ellos. El joven Jawa fue el primero en alistarse, y nunca miro hacia atrás.

Después de varios años felices juntos, Slam vendio los servicios de su equipo a los piratas Blanca Maw en Hoth. Cuando el joven Jawa pisó por primera vez fuera del buque, se lleno de extasis al ver las "arenas blancas" delplaneta. Se deleito corriendo levantando nubes de nieve. Slam dijo que parecía un "Blizz," una pequeña ventisca de nieve. El joven Jawa adoptó con entusiasmo su nuevo apodo.

Las cosas no son tan felices para Blizz más. Los piratas Blanca Maw son malos, y el echa de menos los días de viajes y salvamento. ¿Blizz está listo para seguir adelante, pero cómo puede un Jawa encontrar un camino fuera de Hoth?

SKADGE



El planeta Lijuter es el hogar de los Houks, una especie temible con una reputación de violencia y traición. Cuando Skadge demostró ser más violento y traicionero que cualquier otro Houk en Lijuter, fue deportado de inmediato de su mundo hogar. Skadge viajó al espacio controlado de los Hutts durante un tiempo, trabajando brevemente para varios sindicatos del crimen antes de ser expulsado, destruyendo el sindicato desde dentro, o ambos.

Skadge estaba en Coruscant cuando los Sith bombardearon el planeta al final de la Gran Guerra. Atravesando la destrucción indemne, el prosperó en el caos, los disturbios interminables, y el paisaje ardiente de la supervivencia despiadada. Coruscant se recuperó lentamente, pero Skadge disfruto tanto la violencia que se unio a psicópatas del mismo parecer llevando al comienzo de la banda del Sol Negro a la prominencia. Skadge creció rápidamente cultivando la banda de poca categoria en el sindicato criminal más penetrante que opera en la capital de la República.

Cuando una operación encubierta conjunta de la policía, los militares y agentes del SIS finalmente derribaron a Skadge de su banda criminal, ellos lo enviaron a pudrirse en el planeta prisión de Belsavis. Sus captores pensaron que era el candidato ideal para experimentos secretos de maniobras de guerra, pero él resultó completamente incontrolable. Los año de confinamiento solitario de Skadge le dieron tiempo para recordar a toda la gente que lo traiciono. Ahora todo lo que necesita es una fuga de la prisión.

GAULT RENNOW

El Devaroniano llamándose a sí mismo "Gault Rennow" ha pasado por más identidades falsas que la mayoría de agentes de inteligencia. Contrabandista resbaladizo, estafador impenitente, el ladrón más afortunado en la galaxia: Gault ha sido todas estas cosas, a veces al mismo tiempo. Él es una de



las pocas personas que se hizo rico rápidamente. Con esquemas constantemente éxitosos. Sin embargo, no puede manejar un esquema permanente de estancia rica si su vida dependiera de ello.

La clase de enemigos de Gault lo hacen rara vez desvanecerse con la edad, y ellos por lo general tienen los medios para venir después por él. Gault hace un seguimiento de las amenazas más coloridas hechas contra él, que verían desde dejado caer en ácido, arrojados a un sol, congelado en carbonita y roto en dos, ahogado en un pantano, obligado a tragarse explosivos vivo, y aplastado debajo de la patas almohadillas de un andador.

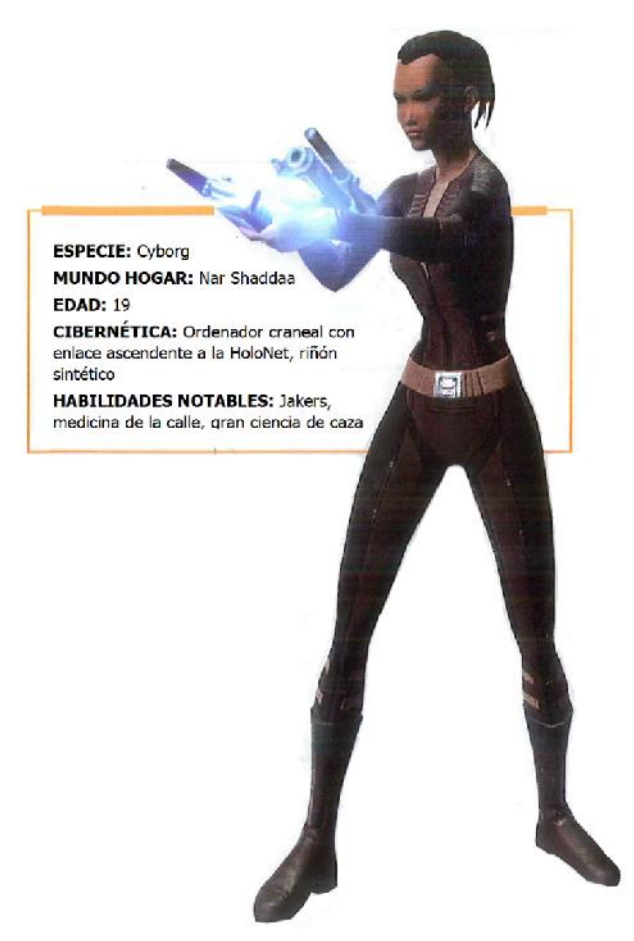
Gault no es joven mas. Está cansado de buscar las mejores salidas siempre que entra en un cuarto. Se arrepiente de engañar a la única persona en su vida que alguna vez amó. Más que nada, necesita un nuevo comienzo, de preferencia un "retiro del trabajo". Ahora sólo tiene que encontrar algunos imbeciles que lo recojan.

TORIAN CADERA



Todos los jóvenes Mandalorianos encuentran una manera de ir más allá de la sombra de sus padres. Pero cuando su padre traiciono a su propio pueblo, dejo su clan atrás para morir, y se escondio en la justicia como un verdadero cobarde, cayendo la sombra en todas las direcciones. Torian Cadera ha luchado con esta realidad durante años, desde que los adultos de su clan fueron muertos por traiciónar a Mandalore. Salvado con los otros niños, el fue absorbido en las filas de otro clan, pero nunca dada la bienvenida. Los viejos resentimientos contra su padre hicieron difícil la vida del joven Torian, hasta para un Mandaloriano.

Torian no permite que estas privaciones lo desalienten. Más bien, él se forjó a sí mismo como un guerrero con un corazón tan duro como el hierro Mandaloriano. Él no tiene nada que demostrar a nadie, y sólo un tonto pondría su honor en duda. Su mejor arma es su paciencia, con esta y algun detonante, puede sabotear todo un batallón enemigo.



Ahora Torian ha aprendido el paradero de su padre. Mientras él debe seguir las órdenes de su comandante, el tiene una mayor obligación de borrar la mancha del fracaso de su padre. El joven Mandaloriano guarda sus armas cerca y espera con paciencia una oportunidad.

MAKO

La joven, Mako de rápido pensamiento recuerda muy poco de su vida temprana. Su cibernética, un ordenador craneal potente y un enlace remoto ascendente a la HoloNet pueden ser responsables. Mako creció como un huérfana en las sombras mortales de Nar Shaddaa, donde ella por instinto confio en su implantacion para sobrevivir. Ella trató de localizar a sus padres desconocidos que habían llenado la cabeza de su hija con cibernética y la habian abandonado a las calles, pero sus esfuerzos fueron infructuosos.

Mako finalmente encontró su lugar en una banda de jakers donde ella realmente sobresalio, desviando el exceso de créditos de cuentas criminales. Después que la banda robó demasiado de muchos, el sindicato criminal llamado el Intercambio envió asesinos para resolver el problema. Ellos no contaron con un viejo cazarecompensas, Braden, que tenia un serio problema con gansgsteres dirigido por niños.

Después de que el humo se disipó, Braden cuidó de Mako gravemente herida de nuevo en su salud. Braden vio su potencial y le pidió que se uniera a su equipo, una oferta que ella rapidamente aceptó. Cuando Braden reveló sus planes como consejero de un joven cazarecompensas en la próxima Gran Cacería, Mako, fan de toda la vida de la Gran Cacería acepto sin pensarlo con la oportunidad de prestar su vasto conocimiento de la competencia a la causa. Ella debe a Braden su vida, y hará todo lo que pueda para ayudar a su protegido a tener éxito.

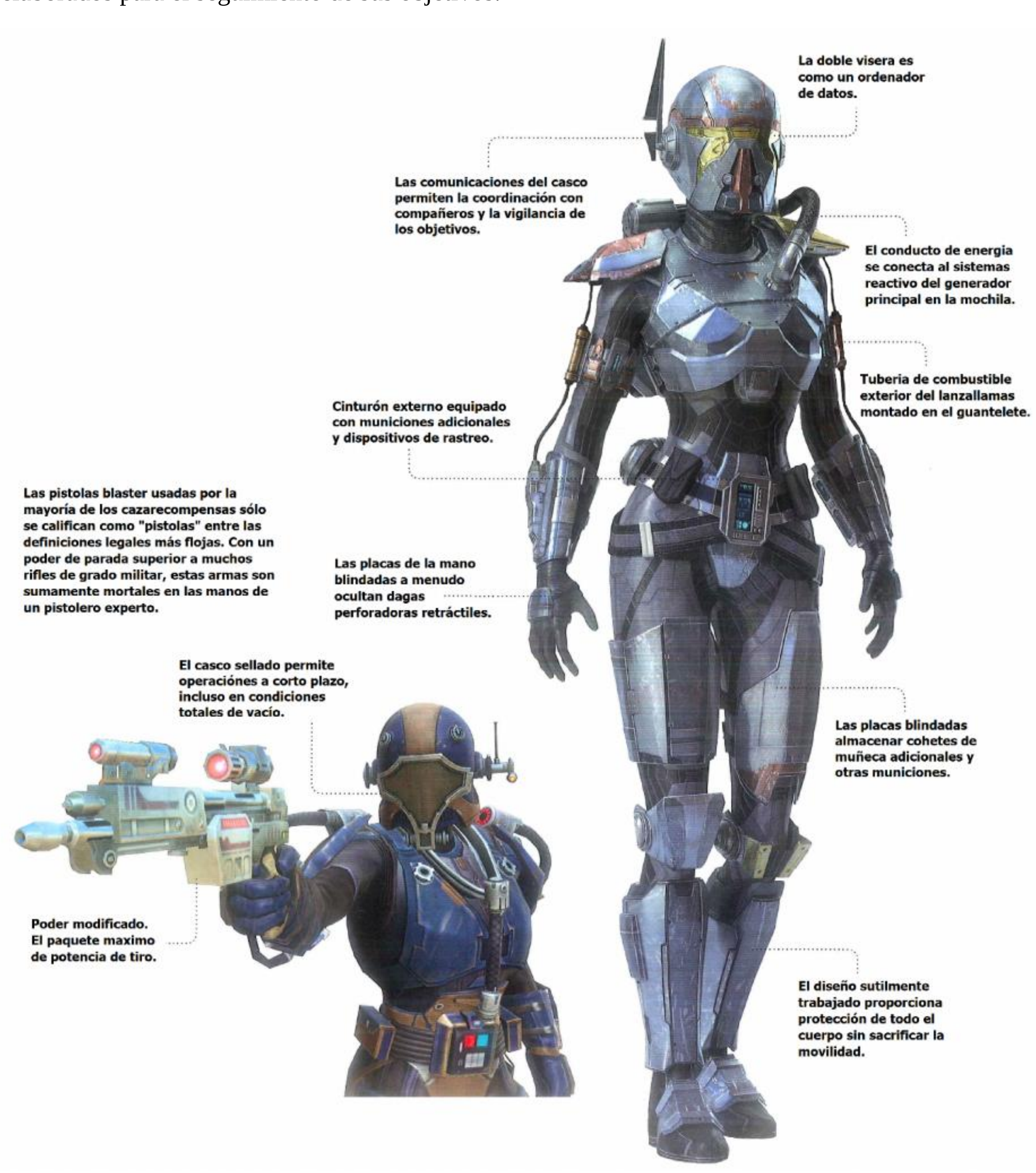
CAZARRECOMPENSAS: ARMAS Y ARMADURAS

Equipados para manejar incluso los objetivos más difíciles, los cazarecompensas son fuertes, rápidos, y siempre tienen un par de trucos mortales en la manga.

LOS CAZARRECOMPENSAS EMPLEAN UNA GRAN VARIEDAD de armas y aparatos para rastrear y neutralizar sus objetivos. Ya sea frente a un guerrero Houk masivo o un asesino Rodiano rápido, los cazadores siempre llevan las herramientas adecuadas para el trabajo. Esta preparación constante es impulsada tanto por la economía dificil como por cualquier sentido de la auto-conservación: los cazarecompensas mejor equipados obtienen una ventaja significativa sobre sus competidores, capturando o eliminando recompensas valiosas que incluso los asesinos más experimentados no podrian alcanzar.

ARMADURA

Ya sea armado a partir de un centenar de diferentes fuentes o hecha de encargo con tecnologia de punta, las elaboradas armaduras usadas por los cazarecompensas son uno de sus rasgos más identificables. La tendencia hacia sistemas de armas integrados en la armadura elaborada fue inspirado originalmente por las armaduras usadas por los Mandalorianos, una cultura de guerreros cuyo éxito en las recompensas han establecido el estándar para todos los demás a seguir. Aunque algunos cazadores prefieren una armadura ligera para una mayor movilidad, casi todos ellos embalan cada pulgada de su armadura con armas ocultas, sistemas defensivos, y sensores elaborados para el seguimiento de sus objetivos.



LANZALLAMAS

Pocas armas pueden corresponder el impacto psicológico del lanzallamas. Estos dispositivos mortales, a menudo integrados en guanteletes montados por la muñeca con sus propias reservas de combustible líquido o gas, dan a los cazarrecompensas una enorme ventaja en enfrentamientos de espacio estrecho. Cuartos enteros llenos de opositores a menudo pueden ser borrados con solo una ráfaga de llama, y hasta los Jedi bien entrenados y Sith han sido abatidos por la aplastante maldad de esta arma.



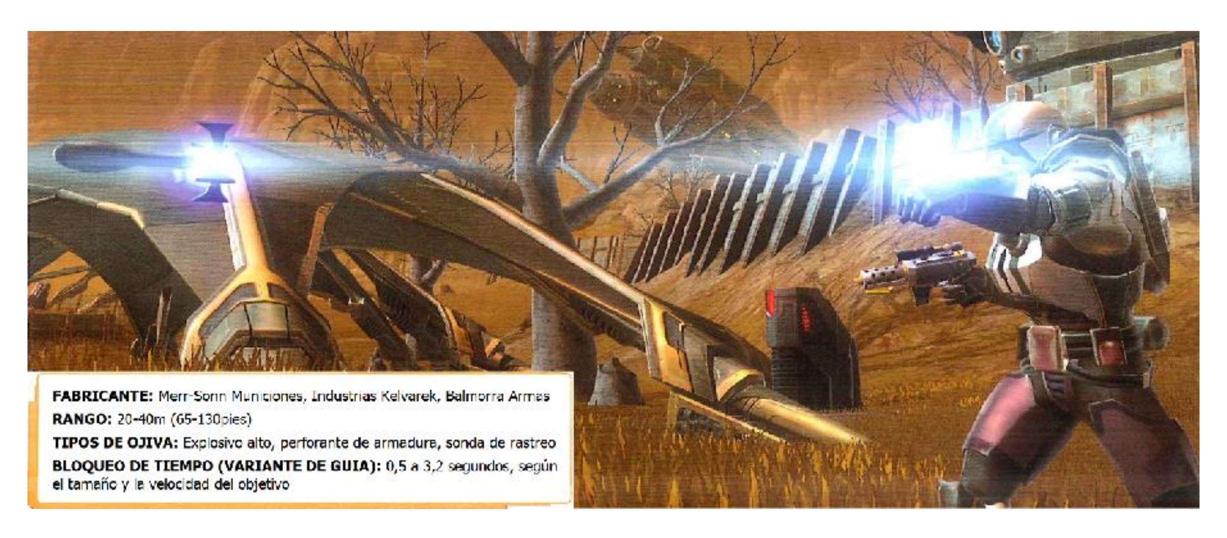


PAQUETE JET

Los cazarecompensas saben todo acerca de la persecución, así que algo que pueda incrementar la movilidad de un cazador es muy deseable. Pocas tecnologías pueden coincidir con el paquete jet en este sentido, que permite al usuario saltar sobre obstáculos y llover una muerte de fuego sobre sus oponentes desde arriba. Sin embargo, a pesar de sus ventajas, el paquete jet carece de blindaje adecuado convirtiendose en la mayor debilidad de un cazarecompensas, dando a sus enemigos un objetivo abultado y altamente explosivo para derribar.

COHETES DE MUÑECA

Una de las armas más populares en el arsenal de un cazarecompensas, los cohetes de muñeca proporcionan potencia de frenado sin igual en un diseño muy compacto. Las capacidades de estos cohetes pueden variar enormemente, desde modelos simples no guiados a versiones muy avanzadas con sistemas de teledireccion internos y aletas de maniobra para la máxima exactitud. Pocos objetivos pueden soportar un golpe de una sola de estas armas, y la mayoría de los cazadores llevan decenas de ellos en cualquier momento.



CAZARRECOMPENSAS BUQUE ESTELAR: ARTE DE PATRULLA D5-MANTIS

La Mantis golpea desde la solvencia del espacio. Las armas se cierran en posición de fuego, destruyendo buques enemigos o paralizandolos asegurando una recompensa.

AMENAZANTE, MORTAL Y EQUIPADO PARA LA BATALLA, el arte de patrulla D5-Mantis es el sueño de todo cazarecompensas. Este merodeador estelar se eriza con un armamento pesado diseñado para barcos capitales. La retracción de sus láminas de armas reduce un perfil ya mínimo, permitiendo al buque proseguir la mayoría de buques, sin temor a la detección. Sus motores potentes fácilmente aventajan cada carguero de serie en el mercado galáctico.

Diseñado para ser un buque de patrulla todo en uno, la producción inicial de la Mantis fue un precio demasiado alto para la Armada de la República. El buque fue rápidamente adquirido por individuos y organizaciones impacientes de aprovechar su potencial para el caos. Por esta razón, la Mantis encontró servicio dudoso con una gran variedad de gremios de cazarrecompensas, contrabandistas y señores del crimen. La Mantis permanece en gran demanda, pero la rareza del buque significa que sus repuestos son caros y difíciles de conseguir.

PERSEGUIR Y DESTRUIR



El area de sesion informatica del arte es funcional y comprimida justo como el resto del buque.

La Mantis compacta minimiza los mamparos y divide sus cubiertas interiores en dos niveles para una máxima eficiencia. En la cubierta superior, una holoterminal segura cerca del puente transmite actualizaciones de recompensas y alerta a pilotos mercenarios de los futuros trabajos de recompensa ofrecidos de empleo. El nivel superior también cuenta con los cuartos del capitan espaciosos cerca de la cabina del buque, mientras la cubierta inferior del buque tiene literas para el personal de equipo, una bahía médica y bodega de carga.

Los motores propulsores potentes proporcionan ráfagas rápidas de velocidad.

La vista de cabina panorámica ofrece una visibilidad excelente.

Las vainas de armas personalizadas pueden encajar en el armamento de clase capital.

El casco angular ayuda a desviar el fuego directo.

El cañón delantero es controlado directamente por el piloto.





CUARTO DE MÁQUINAS

El diagnóstico del arte y el mantenimiento del motor pueden ser controlados desde el cuarto de máquinas del buque. Cuando se necesita espacio adicional, el control de maquinas puede funcionar como una zona de carga con efecto inesperado, una residencia, o hasta un taller improvisado.

PUENTE

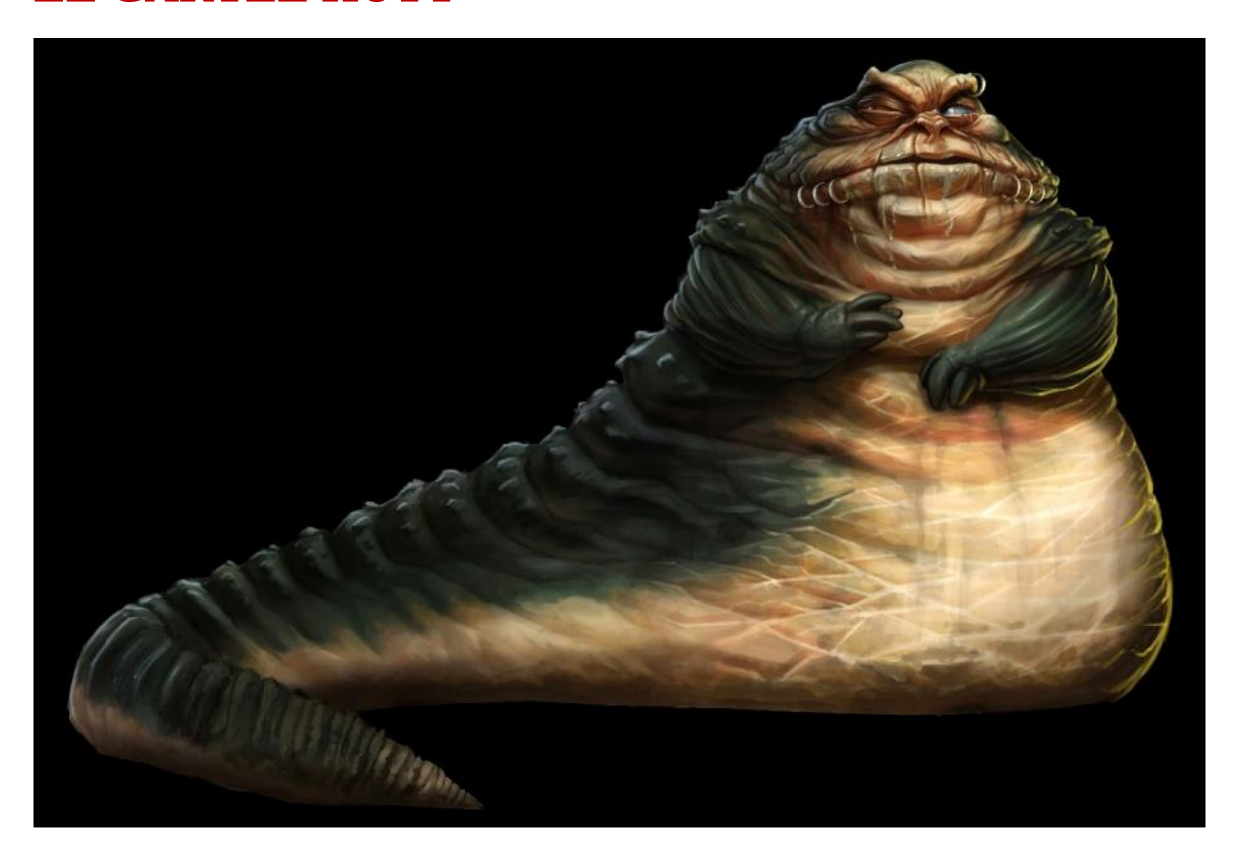
El puente del buque puede sostener un equipo de siete personas, pero sólo requiere una sola persona para operar los sistemas esenciales. El control de artilleria que trabaja como esclavo a la terminal principal permite a un piloto solitario enfocar cada arma en un solo objetivo.



PERFIL: ARTE DE PATRULLA D5-MANTIS

CLASIFICACIÓN: Arte de Patrulla
FABRICANTE: Kuat Drive Yards
DIMENSIONES: 68 x 74 x 58 m
(223 x243 x 190pies)
ARMAMENTO ESTÁNDAR: Tres retractables, láminas de armas de energia independientes
CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: Marco compacto, jaula de fuerza, capacidad de largo alcance

EL CARTEL HUTT



UN TIEMPO MAS NOBLE

Antes de que gobernaran el inframundo galáctico, los poderosos Hutts conquistaron un imperio de riquezas inimaginables. La arrogancia y la avaricia rompieron esa extensión enjoyada en pedazos.

LA IMAGEN MODERNA DE LOS HUTTS COMO CRIMINALES intrigantes tiene poco parecido con los señores de la guerra majestuosos de la historia antigua. Los tempranos Hutts fueron estrategas militares brillantes y conquistadores incomparables. Ellos acumularon una extension e imperio decadente compuesto por mas de cien sistemas de estrellas y atendido por miles de millones de esclavos. Rivales subíeron y cayeron, pero ninguno fue capaz de desafiar la

dominación sin igual de los Hutts. Como sucede a menudo con los imperios, sin embargo, los Hutts fueron finalmente abatidos por su propia arrogancia y complacencia.

Hace más de 11.000 años, una serie de devastadoras guerras civiles e invasiones extranjeras rompió el Imperio Hutt, aniquilando sistemas enteros y dejando a su vez su gran mundo hogar en cenizas. Las armas de poder apocalíptico erradicaron la riqueza de su civilización y borraron su progreso milenario. Los gobernantes Hutt supervivientes fueron meras sombras de sus antepasados nobles. Aunque estos déspotas avarientos se aferraron al poder, se vieron obligados a encontrar un nuevo modo de manejarlo.



fortalezas palaciegas, como las propiedades sobre Varl, de Voromuzz el Empollador sostuvieron bastas riquezas Hutt, ejércitos personales, y placeres decadentes. Milenios más tarde, los palacios Hutt sólo han crecido más opulentos fallando en el derroche y la extravagancia de sus antepasados.

SUBIDA DEL IMPERIO HUTT

La especie Hutt evoluciono en el planeta exuberante Varl hace más de 25 milenios. El Imperio Infinito Rakata brevemente conquistó la joven civilización Hutt, pero los rebeldes Hutts sabían el tiempo de la supremacía galáctica Rakata ya había entrado en una espiral descendente. Caudillos carismáticos como Ardustagg llevaron levantamientos de masas absolutos que llevaron a los Rakata fuera de Varl. En el proceso, los ejércitos Hutt se apoderaron de los buques estelares potentes Rakata de gran alcance y tecnología de armas avanzadas, que dieron a los Hutt una ventaja decisiva

sobre sus sistemas vecinos. Los Rakata derrotados se retiraron de la región de Varl y del espacio mientras los Hutts se levantó para llenar el vacío.

Comandando flotas de guerra indomables, con lideres de guerra celebres como Voromuzz el Empollador se aventuraron a salir de Varl, decidido a ampliar los dominios Hutt. Estas flotas primero agarraron los sistemas vecinos de Varl y gradualmente se extendieron hacia el exterior para atrapar a más de un centenar de estrellas bajo la bandera Hutt. Cada mundo conquistado trajo consigo nuevas riquezas, nuevas tecnologías y nuevos esclavos para ayudar a alimentar los apetitos insaciables de sus amos. Como el poeta Bokran Rix del pueblo de Nikto subyugada en Kintan famosamente observo, "El único límite que un Hutt percibe es su propia ausencia de uno".

LA EDAD DE LA DECADENCIA

La vida util de un Hutt alcanza muchos cientos de años, lo que puede explicar la reputación de la especie en la búsqueda de emociones y el estimulo constante. Como el Imperio Hutt alcanzó su ápice, los señores de la guerra y gobernantes rezacharon sus altos sueños como conquistadores de mundos y se concentraron en devastar lo que ya poseían. Así comenzó una era de mil años durante los cuales los mundos enteros fueron drenados de toda riqueza y recursos. Los Hutt se deleitaron en banquetes de decadas depravadas mientras sus mundos esclavos pasaron hambre en la extinción. Como los Hutt royeron su propio imperio desde dentro, un rival invadio la frontera para amenazar su paz libertina.

El TRATADO DE VONTOR

Los Hutt había ignorado el resto de la galaxia a su propio riesgo. Mientras que el Imperio Infinito rakata continuó su descenso en la irrelevancia, los nuevos conquistadores se levantaron para reclamar las estrellas por sí mismos. Así fue con Xim el Déspota, un humano Tionese. Como los Hutts de su tiempo, Xim había heredado un imperio sustancial que el tuvo la intención de ampliar, pero el enormemente subestimo sus enemigos.

Un líder de la guerra Hutt llamado Kossak muy astuto llevó a Xim en una trampa en el planeta Vontor. Kossak sorprendió a su rival con un ejército colosal de guerreros Nikto, Vodran y klatooinianos. Estas especies desesperadas habían aceptado la oferta de Kossak de convertirsen en protectorados de los Hutt a cambio de su servicio militar. Este acuerdo, el Tratado de Vontor, causo el fracaso aplastante y derrota de Xim el Déspota. Tras la victoria, Kossak y sus comandantes encontraron un sentido renovado del objetivo: el imperio Hutt se embarcó en una conquista vengativa del ex-dominio de Xim.

LOS CATACLISMOS HUTT

Los archivos de la disolución del Imperio Hutt se perdieron durante los desastres apocalípticos que destruyó las estrellas durante este tiempo. La separación de hecho del mito ha resultado difícil, ya que ni siquiera los Hutt saben la verdad de su propia caída. Se sabe que después de otra larga era de expansión imperial, los Hutt se volvieron de nuevo hacia adentro. Esta vez, sin embargo, su búsqueda no era el placer, sino una disputa interna amarga. Los motivos y actores de esta gran tragedia ya no importa, ya que todos fueron consumidos en el fuego de la guerra.

Los científicos y arqueólogos teorizan que los Hutt emplearon antiguas superarmas Rakata el uno contra el otro. Planetas que una vez apoyaron vida abundante, incluyendo el mundo hogar Hutt de Varl, fueron dejados esteriles. Las inmensas bovedad de tesoros fueron vaciadas cuando la riqueza

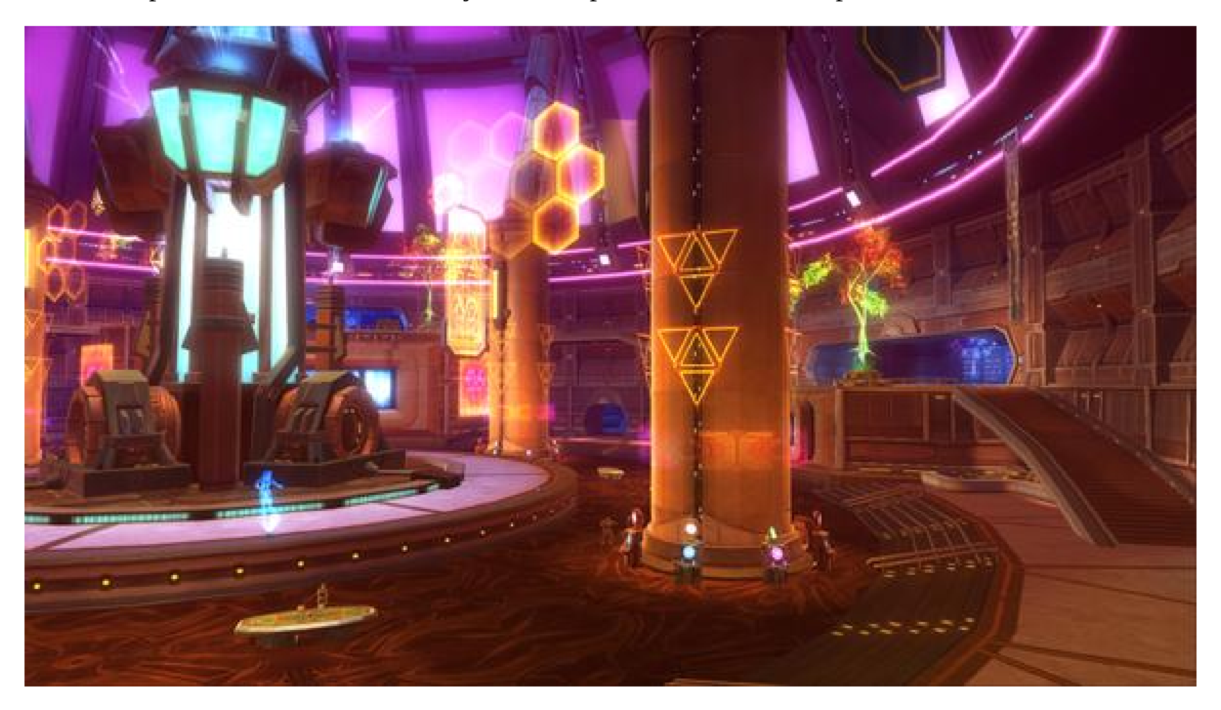
saqueada de las culturas antiguas fue sacrificada a una guerra sin un vencedor. Al final, el imperio Hutt dejo de existir. Solo unos poderosos clanes sobrevivieron y se reunieron las especies de esclavos restantes para ayudarles a establecerse en un nuevo mundo hogar. Los Hutts finalmente descubrieron el planeta Evocar, que se convertiría en el Hutta moderno.

MAESTROS DEL INFRAMUNDO

Después de casi destruirse, los Hutt descubrieron un nuevo camino al poder. Las sombras del inframundo engendraron a los señores del crimen del cártel.

LOS HUTT APENAS EVITARON LA EXTINCIÓN CUANDO su imperio se desgarro. Reconociendo que ellos no podían sobrevivir a un segundo tal conflicto, una nueva generación de Hutts redefinió su cultura.

El tiempo de grandes ejércitos y conquistas imperiales habían terminado. La riqueza duradera y la influencia solo serian conseguidas a través de tratos astutos y manipulaciones hábiles. Los Hutt descubrieron que los mejores esclavos fueron aquellos que se rindieron por su propia voluntad. Durante siglos, los líderes Hutt dominaron el arte de cultivar relaciones explotadoras con los pobres, codicioso, y desesperados. Los sindicatos criminales proporcionaron un gran retorno de la inversión, permitiendo a los Hutts forjar un completamente nuevo imperio: el Cartel Hutt.



"¿Levantar un ejército? ¡Bah! Si usted no puede permitirse mercenarios, engañe a sus enemigos en enfrentamientos el uno contra el otro!"
Godoba el Perspicaz, propietario del Club Casino de Vertica en Nar Shaddaa

FALLO DE LAS SOMBRAS

Los Hutt que sobrevivieron a la era del cataclismo abandonaron las ruinas humeantes de su imperio destrozado. Los clanes Hutt y sus esclavos restantes se decidieron por el planeta del Borde Exterior de Evocar. Los Evocii nativos primitivos no estaban preparados para las negociaciones simplistas y lujos tentadores que los Hutt les ofrecíeron. Antes de que ellos se dieran cuenta, los Evocii había

entregado legalmente todo su mundo hogar a los Hutt. Armado con esta lección y un espiritu empresarial, los Hutt se elaboraron una nueva identidad como distribuidores comerciales inteligentes y cambiaron el nombre del planeta a Hutta.

El primer negociador en Hutta fue el perspicaz Budhila Hestilic Amura, que inventó el concepto de "kajidic" que transformó por completo la cultura Hutt. En lugar de conquista territorial y lucha cuerpo a cuerpo brutal, los Hutt ampliaron su dominio mediante el control de los mundos desde dentro y resolviendo conflictos a través de la competencia económica. Budhila fundó un Consejo de Ancianos con poder para hacer cumplir el kajidic e impedir a su pueblo volver a los excesos y el caos de su imperio perdido.

MAGNATE SUPREMO

El venerable Consejo de Ancianos Hutts ha visto constantemente su autaridad erosionada mientras el cártel gana cada vez mayor prominencia. Los miembros del Consejo y su orientación ética son prácticamente ignorados en nuestros días, con la mayoría de Hutts que contemplan al Magnate Supremo del cártel para el liderazgo. Cada pocos cientos de años, los miembros del cártel de élite se reúnen en una celebración llamada la "Convocatoria Gloriosa de Especuladores" y elijen a un nuevo Magnate Supremo para conducirlos. El ganador por lo general se ha decidido con mucha anticipacion de la celebración actual. Sin embargo, las disputas amargas vez en cuando estallan durante estos banquetes prodigiosos, que requieren intensas negociaciones para ser resueltas pacíficamente.



El traje oficial de Karagga es más que una mera declaración de moda. Las placas de lineas templadas en Duralloy en el interior de la capa son en violeta, y su famoso "Inquebrantable quepi" tiene un moderno arte de los nervios sensoriales potenciados.

EL HUTT KARAGGA

El Magnate Supremo corriente del Cártel Hutt es Karagga el Inquebrantable, un perfeccionista tiránico que ha gobernado el Cártel durante casi dos siglos. Considerando el comportamiento tremendamente inestable de Karagga e hinchado de filas de enemigos, es sólo una cuestión de tiempo antes de que caiga en desgracia. La tragedia consiste en que este Hutt poderoso fue una vez conocido como Karagga el Gregario, un sub-jefe de un Cartel joven carismatico encantador que gobernó con justicia y generosidad. Cuando un desacuerdo con sus rivales criminales del cártel, la corporacion del Intercambio, amenazo con convertirse en una guerra total, fue Karagga quien dio un paso adelante para negociar la paz.

Los líderes del Intercambio se reunieron con Karagga en territorio neutral bajo una bandera de tregua, pero era una artimaña. El intercambio intentó asesinar a Karagga y robar sus contraseñas del Cartel para poder ir matando a los líderes Hutts. Karagga no sólo escapó de esta trampa, pero sin ayuda tambien giro la mesa de sus aspirantes asesinos, matandolos sin excepcion. En la secuela, el Cártel agradecido apodo a Karagga "el Inquebrantable" y le puso en el camino al poder. El Karagga

que surgio de estas pruebas fue duro de corazón y cínico. Aunque el alcanzó un gran éxito y se levantó para gobernar el Cártel, fue como una sombra de su antigua identidad.

GANACIA EN LA NEUTRALIDAD

El auge comercial, la subida de los precios y la neutralidad del Cartel Hutt hacen una fortuna del caos que siguio después de la Gran Guerra.

EL NEGOCIO DEL CARTEL HUTT SE EXTIENDE MUCHO más allá del inframundo sombreado. La República y el Imperio son las dos super potencias más ricas de la galaxia, y el Cártel sería tonto ignorarlo. Mediante la adopción de una postura de neutralidad, el Cartel Hutt trata tanto con la República como con el Imperio, evitando el justo castigo y maximizando las ganancias en un tiempo cuando la guerra y la paz inquieta ceden las vastas riquezas. Pero desde el fin de la Gran Guerra, algunos Hutts han comenzado a explorar nuevos proyectos comercialñes. Cuando tres familias Hutt deciden cortar sus vínculos con el Cartel y unirsen con la República, las consecuencias de la neutralidad rota atraen la ira del Imperio y casi agrietan la pirámide de riqueza que forma la base del Cártel Hutt.



EMPRESAS IMPARCIALES

"Las alianzas son el enemigo de la ganancia". Dicho por el lider del Cártel Karagga, este refran resume la larga tradición de los Hutts de neutralidad. Hace milenios, los Hutts incurrieron en los costos de las guerras que casi los destruye.

Ahora, al permanecer fuera de los grandes conflictos, ellos pueden cosechar los beneficios de una galaxia en guerra. El Imperio y la República son simplemente clientes del Cártel Hutt, y ponerse del lado de uno sería eliminar el negocio del otro. Así Hutts hacen negocios con todo el mundo en el campo de batalla. Algunos los llaman especuladores de la guerra; el Cartel Hutt estaría de acuerdo.

La fortuna no es el único factor que impulsa la neutralidad del Cártel Hutt. Un vencedor solo traeria la regulacion y penalizacion de las operaciones comerciales del Cártel. Al no favorecer ninguna de

las partes en la Gran Guerra, teniendo un punto muerto, los Hutt aseguran una larga y prolongada batalla, en la que ambas partes ignoran los tratos sospechosos del Cártel manteniendo sus créditos fluyendo.

NEGOCIOS "LEGÍTIMOS"

No todas las compañias de negocios del Cártel Hutt son ilegales. Muchos proyectos legales a través de la galaxia están a cargo de los Hutts, desde compañias de construcción a las operaciones mineras generalizadas. Planetas como Hutta, Quesh y Sleheyron han sido los sitios de proyectos mineros masivos del Cártel que han producido valiosos minerales, capsulas suprarrenales, y gas tibanna para toda la galaxia. Aunque hay acusaciones planteadas sobre condiciones laborales inseguras, con pozos de minas ocultando bienes criminales, y el uso de mano de obra esclava, los supervisores Hutt siempre insisten en que sus negocios están cada vez mejor.

LAS TRES FAMILIAS

Tres familias Hutt, ligadas por la avaricia y la ambición, rompieron la neutralidad del Cartel Hutt para unirse con la República en un negocio lucrativo. Durante meses, una operación minera de la República en el planeta Quesh había cosechando una sustancia tóxica llamada el Veneno Quesh. La República trató de refinar esta sustancia química en estimulantes de combate por las capsulas suprarrenales militares, que aumentan la resistencia y reflejos de un soldado. Cuando sus intentos fallaron, la República se acercó al Cártel Hutt por su ayuda de expertos. Karagga el Inquebrantable, líder del Cártel, se negó a romper la neutralidad del imperio criminal aliandose abiertamente con la República. Pero cuando tres familias Hutt rompieron con el Cártel y se ofrecieron de ayudr a la República, Karagga hizo la vista gorda a su acuerdo, a cambio de sobornos mensuales considerables.

Jeelta, Portho y Broga el Hutt, ahora conocidos colectivamente como las tres familias que se trasladaron a Quesh. Bajo la mirada cautelosa de la República, ellos reestructuraron la operación minera planetaria y con éxito supervisaron la conversión del Veneno Quesh en las capsulas suprarrenales de calidad superior. Pero como tantos otros Hutts inundados en la riqueza súbita, las tres familias se rodearon de un reino libertino de opulentos palacios, placeres extravagantes y banquetes interminables. Sin embargo, su decadencia llega a su fin cuando el Imperio descubrio su acuerdo de negocios secretos con la República. Con su plan expuesto, las tres familias fueron cortadas del Cártel Hutt y tuvieron que luchar para defenderse del Imperio que queria destruirlos, junto con todo el rastro de la operación minera de la República en Quesh.



PORTHO KALTEMMIC

Aficionado a las capsulas suprarrenales y buscador de placeres descarado entre las Tres Familias, el apetito de Portho por los estimulantes lo ha llevado a un hambre insaciable por el brebaje valioso. Aunquue las capsulas suprarrenales merman los tiempos de reacción de la mayoría de especies, estas inducen una calma serena masiva en los Hutt. Portho se revuelca en su propia bruma suprarrenal, disfrutando de sueños interminables de los cuales a menudo despierta en un charco de su propia saliva. La decadencia de Portho es tolerada por

una razón: el tiene la clave al proceso de refinacion inestimable y estrechamente muy bien guardado del Cártel Hutt que transformo el Veneno Quesh tóxico en estimulantes de grado militar.



BROGA MASRII

El líder sagaz de las Tres Familias, Broga atrajo a Portho y a Jeelta en la rotura con el Cartel Hutt con promesas de riquezas incalculables. Broga forjó el contrato lucrativo con la República, y fue lo suficientemente sabio como para aplacar el Cartel con pagos mensuales de buena voluntad. Como líder de facto de las Tres Familias, Broga exigió un palacio, construido a sus especificaciones y lleno de lujos. Pero después que las fuerzas Imperiales invadieron y tomaron su palacio, Broga se retiró a la República, avergonzado y furioso, trazando su regreso al poder.



JEELTA URDOSH

Jeelta es un paranoico, amo de esclavos y de mal genio de las Tres Familias. A menudo se rompe en diatribas babosas contra la República, discutiendo con los Jedi, insultando las familias de los mineros, y exigiendo lujos exorbitantes a cambio de su apoyo continuo. Aunque los argumentos de Jeelta menudo se calman con Broga, el intratable Hutt mantiene una relación rencorosa con la República y sueña con asumir el negocio suprarrenal de Quesh para sí mismo.

REGLA GLOTONA

Los Hutts son esclavos de un apetito insaciable, y el deseo constante de la estimulación y el espectáculo. Para estos jefes supremos , demasiado de todo no es suficiente.

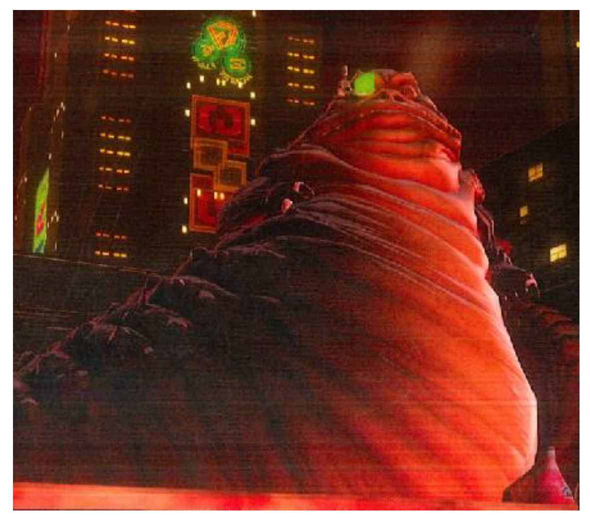
LOS MIEMBROS DEL CÁRTEL HUTT NO ADQUIEREN RIQUEZA y poder simplemente por sus méritos individuales solos. El objetivo de la riqueza y los privilegios le permite a un Hutt poder complacer su pasión y cada capricho. En su forma más benigna, los Hutts dan fiestas elaboradas y comparten su opulencia con aduladores que adoran. Sin embargo, algunos no se conforman con simplemente divertirsen, hay Hutts para quienes el placer solo puede ser sacado a expensas del dolor de otros.

GUSTO POR LA DESTRUCCIÓN

Incluso en la busqueda del placer, los Hutts se comportan con avaricia implacable y malevola intencion. Karagga el precursor inquebrantable como Magnate Supremo, Barabbula el charlatan, resumió esta cultura de manera sucinta: "¿Por qué conformarse con sobrepujar la oferta de un rival comercial, cuando se puede garantizar que nunca competira contra usted otra vez?" los Hutts están en constante competencia para asegurar las exhibiciones más ostentosas de su dominio. Estas rivalidades pueden hacerse viciosas y violentas sobre las cosas aparentemente insignificantes.

En un conflicto registrado como "la carniceria de diez horas", más de 300 asesinos criminales y personas inocentes perecieron en una torre de la ciudad de Nar Shaddaa que estalló en una guerra abierta. La batalla comenzó cuando el teniente del Cártel menor Harjaggo robo una escultura aviar

obsidiana, entrando en conflicto con el sindicato del Intercambio y el magnate Hutt Voontara Fa'athra. Ambas partes simultaneamente envíaron fuerzas para recuperar la escultura, y Harjaggo defendio su casa con prejuicio extremo. La escultura misma se perdió cuando la torre de la ciudad se derrumbó. Harjaggo pidio perdon a Fa'athra organizando un banquete grandioso que finalmente lo llevó a la bancarrota. Fa'athra encontro esta disculpa aceptable y perdono la vida de Harjaggo.



DROOGA EL HUTT

También conocido como el Gran maestro de los Banquetes de Nar Shaddaa, Drooga es reconocido por toda la galaxia por sus veladas de lujo, que son saltos atrás en la era decadente del imperio Hutt. Los rumores se arremolinan en cuanto a donde Drooga saca la riqueza increíble necesaria para mantener su estilo de vida extravagante, pero para la mayoría de sus huéspedes la respuesta es irrelevante. Cada uno de los que asisten a los banquetes de Drooga, algunos de los cuales duran temporadas enteras, salen sabiendo que nunca experimentaran nada igual otra vez. Los Hutts son infames por poseer un toque dramático, pero Drooga redefine el término "empresario". Sus peleas a sangre organizadas, bromas intrincadas, y satisfacciones sensoriales peculiares son materia de leyenda.


La arena Bola-Hutt de Nar Shaddaa es el más extravagante en la galaxia. Cada partido es jugado por dos equipos llamados "Perros de Rana" y "Gusanos Putrefactos". Sin embargo, la lista de jugadores exacta cambia constantemente.

BOLA-HUTT

El deporte violento comunmente conocido como Bola-Hutt fue al principio inventado como un medio para que los deudores pudieran devolver sus préstamos atrasados entreteniendo a sus prestamistas. De hecho, los primeros partidos de Bola-Hutt fueron conocidos como Alay Makcheesas, que significa "pagos tardíos" en huttése. Estos primeros juegos fueron un poco más que caótica duelos a muerte de gladiadores. Con el tiempo, se añadieron una fina capa de reglas para amenizar el juego, permitiendo que los jugadores desesperados compitan, comercializando el deporte a un público en busca de emociones. Las muertes en la arena durante los juegos son frecuentes, por lo que muchos Bola-Hutt son ilegales en el espacio de la República. Mostrando su desprecio por el juego, el Canciller Supremo Janarus se refirió a él como el "Deporte Sangriento de Principales".

SUUDAA NEM’RO

Suudaa Nem'ro, respetuosamente conocido por sus pares del Cártel como Nem'ro el Tenaz, controla el puerto espacial de Hutta en la ciudad peligrosa de Jiguuna. El control de este importante centro de comercio en el mundo natal del Cártel permite a Nem'ro poder sumergir sus dedos codiciosos en algo atractivo, que pasa a su alcance. Después de haber luchado su camino desde la nada para

convertirse en uno de los seres más poderosos del planeta, Nem'ro se asegura de conseguir siempre un gusto por la acción. Los guardias y sirvientes siempre reciben una parte de su riqueza, pues Nem'ro ha entendido desde hace mucho tiempo que una regla durable requiere de una base de seguidores satisfechos.

Aquellos que no figuran entre el séquito de Nem'ro enfrentan una experiencia muy diferente. Él es notablemente tacaño en sus tratos de negocios con socios aspirantes y le cuesta reconocer la amistad. Cualquiera que persista a traves de los despidos despoticos de Nem'ro lograra impresionarlo gozando de su generosidad al final. Los recientes rumores que sugieren que Nem'ro se ha retirado en aislamiento debido a una enfermedad han sido encontrados con preocupación por sus partidarios y alegría de sus rivales. Después de tanto tiempo en el poder, parece que la tenacidad famosa de Nem'ro puede finalmente estár acabando.



El tenaz Nem’ro en su salon de palacio en Hutta acompañado por dos de sus bailarinas Glorificent y Tsar’alla.

ESPECIES



ESPECIES SENSIBLES

Aunque la República incluye varias especies, los Humanos, Twi'leks, Chagrianos y Togrutas han tenido durante mucho tiempo puestos prominentes entre los dirigentes de la República.

DESDE LOS PRIMATES BÍPEDOS HASTA LOS ENORMES GASTERÓPODOS, cientos de especies sensibles han llegado a prosperar en toda la galaxia. Capaces de pensamiento inteligente, las especies sensibles construyen vastas civilizaciones y a menudo alcanzan el vuelo espacial, permitiendo que decenas de especies se entremezclen con los mundos en todo el espacio conocido. Algunas culturas y especies de mundos distantes, como los moradores de las arenas de Tatooine, los enigmáticos Gree, o los aislacionistas Voss, aún pueden parecer verdaderamente extraños.



Los Jedi aceptan numerosas especies dentro de sus filas, el único requisito es la voluntad de aprender.

HUMANO

Los viajeros espaciales tienen un refran: "hay un humano en cada planeta", Aunque no es del todo cierto, los humanos son una especie mas fácilmente ubicada en la galaxia. Con una capacidad de adaptación a nuevos mundos, asimilar nuevas culturas exóticas, y una afinidad inconfundible con la Fuerza, los humanos prosperan en muchos ambientes que otras especies encuentran hostiles o desagradables. Mientras que el Imperio Sith está dominado por humanos, incluso los rangos inclusivos de la República suelen estar llenos por las especies humanas adaptables.



En ninguna parte es la adaptabilidad humana más evidente que en el Imperio Sith. Hace miles de años, Jedi Oscuros humanos se aventuraron al mundo natal Sith de Korriban y se mezclaron con la poderosa especie sith, con el paso de los siglos, el linaje humanos mezclado con los Sith formo una nueva especie, en su mayoria humanos conocidos como pura sangre Sith, distinguidos principalmente por su piel roja y zarcillos faciales. Los otros perdieron su rasgos de Sith completamente para parecer humanos, con sólo un leve rastro de sangre Sith que los une con sus antepasados. Hoy en día, el ejército Imperial está compuesto casi exclusivamente por humanos, y el Imperio sigue siendo fuertemente parcial contra otras especies.

En las décadas desde la Gran Guerra, los humanos, tanto en la República como en el Imperio han comenzado a utilizar la cibernética para curar heridas o

mejorar el rendimiento. Los cyborgs son ahora una imagen común, como implantes para mantener la vida, ojos de visión aumentada, exo-esqueletos cibernéticos, y un sinnúmero de otras mejoras tecnológicas permiten a los humanos sobrevivir lesiones casi fatales y preparar sus cuerpos para la siguiente guerra galáctica.



TWI'LEK

Los humanoides Twi'leks, son calvos e instantaneamente reconocibles por su cabeza y colas largas y piel de colores vibrantes. La especie es originaria de Ryloth, un mundo que ha sufrido mucho por la conquista durante muchos milenios. El nativo Twi'lek de este planeta es implacable y tienden a tener una reputación malhumorada y desconfiada. Sin embargo, los Twi'leks como pueblo hace mucho tiempo partieron de su mundo natal a la galaxia más amplia. En estos días ellos son un espectáculo casi tan común como los humanos.

Aunque muchos Twi'leks son ciudadanos de la República o esclavos del Imperio, la mayor cantidad de Twi'leks en la galaxia se encuentra dentro del espacio del Cartel Hutt. Los Twi'leks 'tienen una asociación desafortunada con el inframundo que sigue generaciones de opresión. Algunos Twi'leks encuentran trabajo con los mismos criminales que tratan mal a su gente. Para muchas de las especies, no hay nada más repugnante que un pirata Twi'lek entregando una bodega llena de esclavos Twi'leks al consejero Twi'lek del Hutt.



CHAGRIANO

Los Chagrianos anfibios provienen de una cultura enfatizada en el enfoque imparcial a toda su gente. Estos miembros incondicionales de la República pueden encontrarse a menudo sirviendo como mediadores, diplomáticos y portavoces que sirven a su pueblo con lealtad feroz. La inclinación Chagriana hacia la resolución pacífica lleva al estereotipo que ellos son apaciguadores y débiles, pero muchos han marchado a la guerra desde el regreso del Imperio Sith. Zevaas Tellann, un capataz Chagriano realista y duro en armas en Balmorra, convencio a ocupantes Imperiales que el podia llevarlos con refugiados que se escondian en una cueva cercana. Ellos llegaron para encontrar solamente municiones, que Tellann detonó con prontitud. Su sacrificio permitió que sus ex-empleados y sus familias pudieran huir fuera del planeta.



TOGRUTA

Los firmes Togrutas figuran entre los ciudadanos más leales de la República. Su piel multicolor y de estilo geométrico de patrones faciales son a menudo confundidos con la cara pintada o ritualmente tatuados con marcas tribales, pero en realidad ellos funcionan como un camuflaje natural. Los Togrutas se han adaptado, prosperado, y se han extendió por toda la galaxia es un testimonio de su cultura, que valora el trabajo en equipo y la unidad tribal como habilidades cruciales para la supervivencia. Cuando descubrieron que la República compartia estos ideales, los Togrutas casi universalmente se comprometieron a sí mismos como miembros devotos de la República.

La Orden Jedi tiene un gran número de Togrutas dentro de sus filas, con muchos que poseen una sensibilidad increíblemente fuerte a la Fuerza. Los eruditos Jedi creen que la estructura hueca unica de los cuernos Togruta, conocidos como montrals, son de alguna manera responsable de su talento con la Fuerza. Otros especulan que su fondo cultural los hace más dispuestos al estilo de vida Jedi. Lo que está claro es que los Togrutas han prosperado como Jedi y se han convertido en una de las especies más dedicadas dentro de la Orden.

ESPECIES SENSIBLES

Cuando los Advozse y Devaronianos dejaron su planeta natal para unirse a la comunidad galáctica, los Sith se levantaron del barbarismo en la búsqueda de la supremacía absoluta.

SITH PURA SANGRE



De pie en su mundo ancestral de Korriban, y su sable de luz a la mano, un pura sangre Lord Sith ejemplifica la fuerza y la agresión de su pueblo.

Con una predisposición a la sensibilidad de la Fuerza debido a su herencia ancestral, los conocidos como pura sangre Sith disfrutan de un estatus único en el Imperio. Desde el nacimiento, estos pura sangre de piel roja son colocados en lo alto de la jerarquía con una fuerte expectativa de que viviran de acuerdo a su linaje. Es absurdo, por tanto, que los "pura sangre" Sith son técnicamente híbridos, un resultado de milenios de cruces entre la especie Sith nativa de Korriban y el grupo de exiliados Jedi humanos. Aunque inicialmente primitivos, la especie de piel roja Sith adoptó la tecnología y cultura



de los exiliados, con el tiempo combinandose para formar una poderosa civilización que se extendío en la mayoria de Korriban. Los pura sangres Sith, a diferencia de los Sith humanos, pueden rastrear su ascendencia hasta la edad dorada del Imperio Sith y sus más grandes héroes.

Las especies originales Sith técnicamente ya no existe; sus remanentes genéticos viven en los pura sangre Sith mismos y en los legendarios Massassi. En cuanto al nombre de la casta de guerreros de la especie Sith, los Massassi son ahora temibles salvajes, de piel roja que frecuentan las selvas de mundos como Yavin IV. De vez en cuando los Massassi han sido llamados para servir a un Lord Sith como Exar Kun o Naga Sadow en la guerra, ganandose su reputación como guerreros feroces. Incluso hoy en día, los Massassi guardan las tumbas de sus antiguos amos, mientras los pura sangre Sith consideran a sus primos primitivos, distantes con desdén débil.

Debido a su nacimiento y estatus privilegiado, los pura sangre Sith son a menudo intolerantes con las especies exóticas, incluso más que el resto de la sociedad Sith. Darth Ikoral, un Lord Sith con un linaje pura sangre excepcionalmente fuerte, fue conocido por su odio a los extranjeros y hasta rechazo tolerar la presencia de esclavos extranjeros. Con permiso del Consejo Oscuro, el finalmente dejó Dromund Kaas buscando otros pura sangre Sith que pudieron haber escapado de la República después de la Gran Guerra Hiperespacial. La flota de Darth Ikoral había desaparecido por tanto tiempo que finalmente se creyo muerto. Para los que quedan, su lealtad incansable a la pureza llegó a simbolizar la fuerza que viene con la sangre de los antiguos Sith, una señal que los pura sangre son realmente superiores.

DEVARONIANO

A menudo rechazados como una especie de estafadores ambulantes y comerciantes avaros, los Devaronianos son en realidad un antiguo pueblo con una historia respetable. Evoluciónaron en su mundo natal de Devaron, los Devaronianos fueron una de las primeras especies en desarrollar sus propios hiperimpulsores, permitiendo a sus buques estelares conseguir viajes interestelares y explorar la galaxia. Cuando se extendieron comercialmente a traves de las rutas hiperespaciales de la galaxia, los Devaronianos rapidamente se convirtieron en una imagen común en las estaciones de camino y puestos comerciales.

La estructura de su sociedad surgió del impulso innato de los hombre Devaronianos de vagar y explorar, mientras que las mujeres se quedaron atrás, organizando y manejando los bienes que los hombres trajeron a casa. Hoy, Devaron se rige exclusivamente por mujeres Devaronianas, mientras que los hombres dejaron el planeta trabajando como capitanes de carga, exploradores, y otras profesiones de amplio alcance.

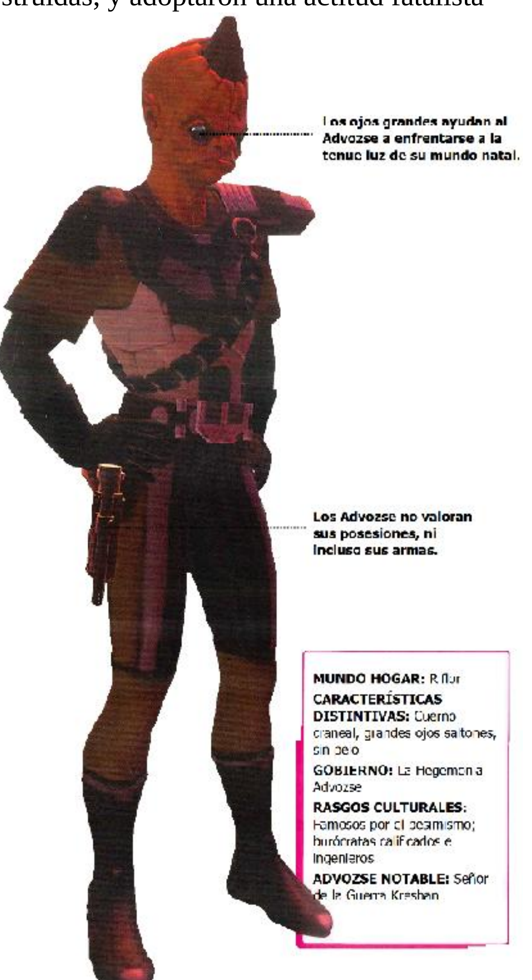


En los primeros días de la Gran Guerra, los Devaronianos, fueron viajeros experimentados con amplias redes de contactos, encontrando el éxito en el inframundo como espías, cazarecompensas, y distribuidores de mercancías ilícitas. Mientras más Devaronianos nobles buscan defender el rico patrimonio de su especie, su reputación como sinvergüenzas y delincuentes persiste hasta nuestros días.

ADVOZSE

Los Advozse son una especie impulsado por la necesidad y la desgracia. Su planeta de origen, Riflor, es rabiosamente volcánico, causando temblores de tierra frecuentes que destruyen ciudades y cubren el cielo de ceniza. Los tempranos Advozse rapidamente se acostumbraron a ver sus casas y posesiones destruidas, y adoptaron una actitud fatalista hacia los objetos personales. Cuando se unieron a la República, los Advozse encontraron las lecciones de Riflor de adaptabilidad, cooperación y supervivencia como condiciones severas que les sirvieron bien.

Los Advozse lucharon valientemente durante la Gran Guerra contra el Imperio, pero después se vieron marginados; el Imperio les vio como una fuente de mercenarios baratos y robustos esclavos, mientras que la República, luchaba por reconstruirse, y no estaba en condiciones para defenderlos. El resentimiento creció hasta que separatistas de Advozses amargos formaron un gobierno disidente liderado por el Señor de la Guerra Kreshan, llamandosen la Hegemonia Advozse. La Hegemonía tenía poco poder hasta que esta hizo un descubrimiento accidental: una fortaleza espacial



abandonada durante mucho tiempo llamada Estacion Martillo, equipada con un cañón de gravedad capaz de propulsar asteroides en planetas con fuerza catastrófica. El Señor de la Guerra Kreshan tomó el mando de la Estación, con la intención de hacer de la Hegemonía un nuevo poder galáctico, pero fue derrotado en última instancia.

Este incidente despertó la ira tanto del Imperio como de la República contra la Hegemonia Advozse, pero ninguna de las partes ha tomado medidas aún. La precaución parece conveniente; pues no se sabe que tecnología la Hegemonía pudo haber recogido de la Estación Martillo.



ESPECIES SENSIBLES

Zabrak y Mirialanos llevan sus tatuajes faciales con honestidad y orgullo. Cada forma y línea representan su historia personal, pero a pocas especies les importa descifrarlos.

MIRIALANO

Originarios del planeta árido y frío de Mirial, los Mirialanos son reconocidos en toda la galaxia por su fuerte conexión con la Fuerza y espiritualidad profundamente arraigada. Sus creencias se centran en el concepto de que las acciones tomadas por un individuo Mirialano rizan a través de la Fuerza afectando el destino de su especie.

Para mostrar sus contribuciones a la sociedad, y simbolizar su valor cultural muchos Mirialanos registran sus logros en sus cuerpos en forma de tatuajes con formas geométricas.

Cuando el Imperio Sith regresó por primera vez en el inicio de la Gran Guerra, el planeta natal de los Mirialanos se convirtió en un refugio seguro para muchos refugiados del Borde Exterior. Viendo la situación grave de los refugiados y temiendo que Mirial pudiera convertirse en otra conquista del Sith, muchos Mirialanos se alistaron con el ejército de la República, mientras que otros trataron de perfeccionar su sensibilidad a la Fuerza dentro de la Orden Jedi.

ZABRAK

Los Zabrak son un pueblo orgulloso, ferozmente tenaces conocidos a traves de la galaxia por su sentido de independencia y la negativa a aceptar la derrota en ninguna circunstancia. Originalmente provenientes de Iridonia, los Zabrak estan entre las primeras especies que descubrieron los viajes interestelares extendiendosen toda la galaxia. Cuando el Imperio se decidió por Dromund Kaas y comenzaron a expandirse, sus exploradores descubrieron muchas colonias pequeñas y aisladas de Zabrak, el hogar de varias subespecies Zabrak que habían desarrollado culturas y tradiciones muy diferentes a sus primos de la República.

Como sus tonos de piel varían enormemente entre las diferentes subespecies, especialmente entre los que moran en el Imperio o la República, los Zabrak se distinguen más por sus cuernos craneales vestigiales y tatuajes ceremoniales. Estos tatuajes faciales son únicos para cada Zabrak, y pueden



representar cualquier número de cosas en su vida o cultura. Ellos reciben sus tatuajes al finalizar el rito de una serie de ensayos personales que ponen a prueba sus sentidos en los ambientes más inhóspitos. Para el Zabrak, pasar estas pruebas es una parte integral de su confianza personal en sí mismo. Su fisiología única, como un segundo corazón y su alta tolerancia al dolor, hacen del Zabrak altamente solicitado como soldados y esclavos valiosos en el Imperio. Aquellos que muestran una afinidad a la Fuerza son tomados para la formacion a una edad mayor que otras especies debido a la disciplina mental que está arraigada en todo Zabrak.

MON CALAMARI

Los Mon Calamari son del planeta océanico de Dac, y se consideran ampliamente como uno de las especies más brillantes de la República. Unos competidores acuáticos, los Mon Calamari puede respirar tanto en tierra como bajo el agua, pero a pesar de sus cuerpos construidos para vivir en el mar, la mayoría de Mon Calamari ha llegado a preferir la tierra firme. Aunque ellos se unieron a la República hace menos de un milenio, los Mon Calamari han influido en muchos niveles de la sociedad de la República. Como artistas, ingenieros, Jedi y líderes militares son algunas de las posiciones habitualmente ocupadas por la especie.



Como miembros de la República, los Mon Calamari han demostrado ser aliados interesantes y entusiastas, sus perspectivas únicas han ayudado al avance de la tecnología médica y desarrolado nuevas estrategias de batalla en la República. Desde el inicio de la Gran Guerra, los Mon Calamari se han unido al ejército de la República en masa y han demostrado consecuentemente la resistencia y dedicación de su especie.

CATHAR

Los Cáthar son humanoides felinos nativos del planeta que comparte su nombre. Identificados fácilmente por sus cuerpos cubiertos de pelo, y rasgos faciales felinos fuertes, los Cátharos han ganado una reputación por su agilidad natural y formidable destreza cuerpo a cuerpo. Sus habilidades de combate veneradas son igualadas por su pasión y lealtad. Aunque los Cátharos son a menudo



rápido para enfadarse, su sentido firme de la moralidad y honor los pirva de actos no provocados de violencia.

Durante las batallas iniciales de las Guerras Mandalorianas, los Cátharos fueron casi destruidos cuando un ejército de Mandalorianos sitió el planeta natal de los Cátharos. Los Mandalorianos masacraron sistemáticamente la población sin defensa de Cátharos con sus droides de guerra Basiliskos barriendo todo el planeta. Sólo unos pocos cientos de Cátharos escapó de la masacre huyendo al espacio de la República hasta que la guerra hubo terminado.

En los años recientes, muchos Cátharos han comenzado a ayudar en los esfuerzos de la República por repoblar el mundo aruinado de Taris, con el establecimiento de una pequeña colonia en la superficie del planeta. Los Cátharo han llegado a representar los esfuerzos de la República por restaurar la vida a este mundo maltrecho.

ESPECIES SENSIBLES

Aislados de la galaxia, los Chiss, Miraluka y Rattataki forjaron poderosas y únicas culturas, sólo para ser coducidos al confinamiento durante la Gran Guerra.

CHISS

Los xenófobos e inteligentes Chiss han vivido en aislamiento ordenado durante miles de años. Reinando sobre su Ascendencia Chiss en las Regiones Desconocidas, los Chiss ven los forasteros como una amenaza inestable y caótica para su sociedad rígida y disciplinada. Aunque las clases dominantes Chiss a menudo luchan por el poder, incluso sus desacuerdos más violentos nunca llegan a alterar el orden público. Debido a esta autorregulación estimada, mundos en la Ascendencia Chiss funcionan con eficacia muy controlada, permitiendo a los Chiss prosperar sin la interferencia exterior.

No fue sólo la Ascendencia Chiss próspera lo que atrajo la atención del Imperio Sith. También fue el pragmatismo frío del Chiss, el

poder de la Fuerza de Defensa Expansionaria Chiss, y su carencia de enredos con la República. El Imperio se acercó al Chiss solitario y les ofreció una opcion simple: jurar lealtad al Emperador, o ser destruidos con el resto de la galaxia. Los Chiss acordaron una reunión. Lo que se dijo en última instancia, entre los Chiss y los diplomáticos Imperiales sigue siendo un misterio, pero el resultado cambió para siempre el Imperio Sith. Por primera vez en su existencia, el Imperio tenía un aliado.



Los Chiss se han convertido en valiosos aliados Imperiales, aunque como extranjeros ellos permanecen como ciudadanos de segunda clase en el Imperio dominado por humanos. Su comportamiento frio y calculador les ha ganado pocos amigos entre los Sith y su secretismo continuado provoca sospechas entre el ejército Imperial. Sin embargo, su reputación como maestros tácticos y estrategas brillantes ha hecho de los Chiss activos invaluables en los frentes de guerra.

Los Chiss sirven con orgullo en las Fuerzas de Defensa expansionistas protegiendo el territorio de la Ascendencia Chiss.

Lamentablemente, el prejuicio extranjero no siempre es superado por el consejo tactico. Mientras servía a las órdenes del Moff Hurdenn, El capitán Chiss Thakaras cometió el error de corregir el plan de ataque mal informado del Moff. Aunque la sugerencia de Thakaras salvó el día, el Moff Hurdenn acusó al Chiss de insubordinación y degradó al oficial útil.



Los Chiss se han encontrado con menos prejuicios en las filas de la Inteligencia Imperial. Conocidos por su carácter secreto, disciplina, y falta de escrúpulos morales, los Chiss constantemente son reclutados como agentes y analistas. Como poco se sabe de la Ascendencia Chiss en el exterior, los agentes Chiss a menudo son asignados a las regiones remotas de la galaxia para espiar la actividad de la República y ganar apoyo Imperial.

RATTATAKI

Los Rattataki son temídos a traves de la galaxia por su reputacion merecida como guerreros violentos brutales. Endurecidos por su mundo natal implacable, los Rattataki han hecho la guerra el unos contra el otro durante siglos. Incluso en tiempos de paz, los Rattataki toman el

combate gladiatorio ceremonial para colocar el personal despreciado junto con las rivalidades familiares.

Los Rattataki vivieron en aislamiento relativo hasta el principio de la Gran Guerra, cuando el Lord Sith Vich descubrió su mundo rocoso y árido. Vich les prometió gloria a los Rattataki en la Gran Guerra contra la República, y reclutó un ejército de sensible a la Fuerza Rattataki para ser entrenados en las formas Sith. En poco tiempo, Vich había forjado un ejercito poderoso de Rattataki, en un golpe de estado audaz, el Lord Sith ambicioso reunio estos guerreros contra el Imperio. Vich fue muerto durante la insurrección, y muchos de los sobrevivientes Rattataki fueron esclavizados o ejecutados.

Después de su tentativa de derrocar el Imperio, los Sith se fijaron en los temibles Rattataki. Los Rattataki más fuertes fueron arrancados de la esclavitud y envíados para someterse a los juicios rigurosos para convertirsen en Sith. Pero otros Rattataki se resistieron al Imperio. Algunos huyeron de su planeta natal para vivir como mercenarios, otros se unieron a grupos criminales y al Cartel Hutt. Otros se han quedado para luchar contra la presencia del Imperio en su planeta natal, no por la libertad o por la República, sino simplemente por la gloria de la batalla.



MIRALUKA

Espirituales, deliberados y sensible a la Fuerza, los Miraluka han evolucionado hasta convertirse en una especie singularmente dotada. Nacidos sin ojos, los Miraluka percibir su entorno a través de su fuerte conexión con la Fuerza. Sus velos ceremoniales, máscaras y tocados cubren las cuencas de los ojos vestigiales, y sirven como extension de cada Miraluka y símbolo de su individualidad.

Debido a su afinidad por la Fuerza y la adhesión al lado luminoso, los Miraluka a menudo son atraidos a la Orden Jedi. Sin embargo, muchos otros permanecen lealmente independientes y estudian la Fuerza en sus propios términos.

Un Miraluka llama Shol Bestros estupendamente le dio la espalda a los Jedi durante toda su infancia. Su mente cambió cuando el Maestro Jedi, Kao Cen Darach, reconoció la capacidad del joven Miraluka y le animó a unirse a la Orden. Bestros llegó a alcanzar el rango de Maestro Jedi y se unió al Consejo Jedi.

Durante la Guerra Civil Jedi, millones de Miraluka fueron asesinados por el Lord Sith Nihilus en la colonia de Katarn. Este evento traumático y devastador unío los Miraluka contra los Sith. Cuando el Imperio volvió siglos mas tarde para provocar la Gran Guerra, las visiones de destrucción de Katarn persiguieron a los Miraluka, ellos comenzaron a romper sus costumbres aislacionistas en cifras récord y se unieron a la causa de la República. Muchos Miraluka se unieron a la Orden Jedi para proteger la galaxia de otra catástrofe provocada por los Sith.



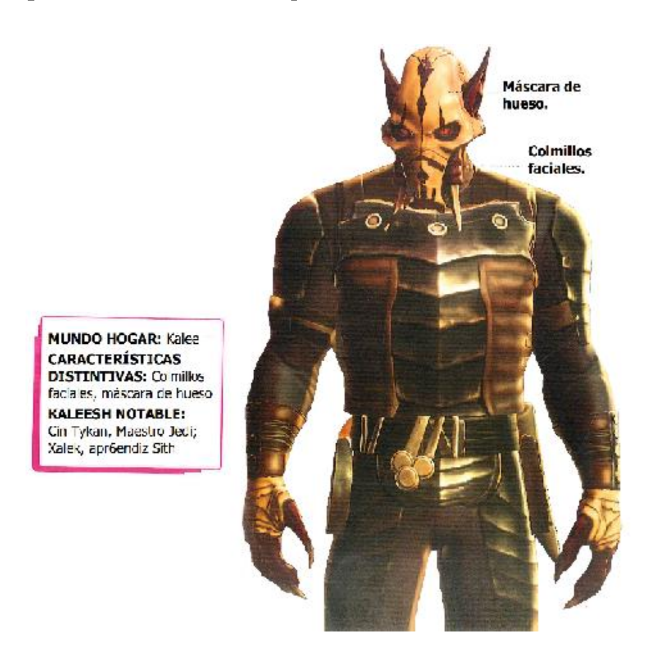
ESPECIES SENSIBLES

Violentos y temibles, los orígenes de los viciosos Dashade, Asaltantes Carroñeros, y moradores de las arenas están enterrados en su pasado antiguo, misterioso.

DASHADE

Una especie viciosa de reptiles descomunales, los pocos Dashade que todavía vagan por la galaxia son los sobrevivientes de una civilizacion guerrera una vez orgullosa. Originalmente del planeta rocoso, inhóspitalario de Urkupp, casi todos Dashade fueron muertos cuando su mundo fue destruido, Los que estaban fuera de su mundo natal pasaron los próximos varios cientos de años vagando por la galaxia.

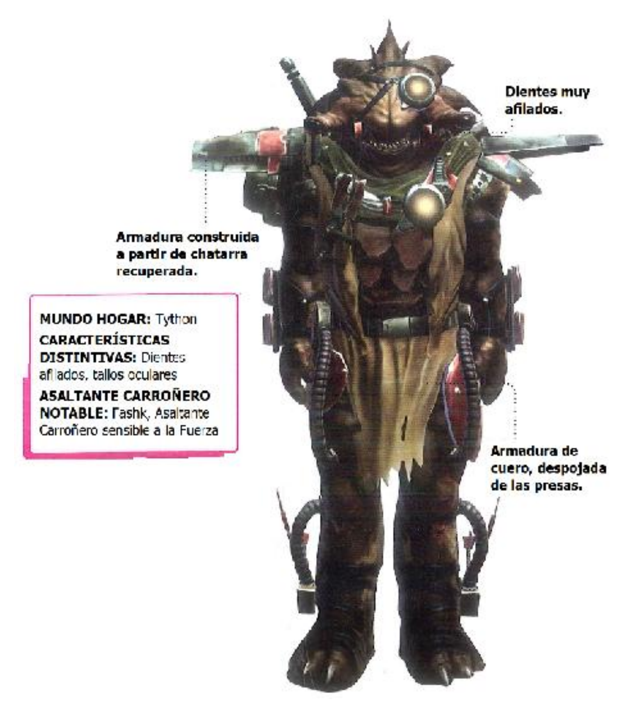
Los Dashade son guerreros expertos que toman gran placer en aseverar su dominio sobre sus enemigos en cuartos cerrados de combate. Nacidos con una resistencia natural a la Fuerza, los Dashade son simultaneamente aliados estimados entre los enemigos más peligrosos de usuarios de la Fuerza. Aunque la Orden Jedi se abstiene de aceptar Dashades temibles en sus filas, se ha conocido de poderosos Lores Sith que contratan Dashades como asesinos para eliminar Jedi y sus rivales Sith.



KALEESH

Un nuevo rostro entre las especies civilizadas de la galaxia, los Kaleesh han ganado rápidamente una reputación entre la República y el Imperio como guerreros orgullosos y honorables. Para los Kaleesh, el combate es un viaje espiritual que los llevará a una existencia inmortal en la próxima vida. Debido a esta creencia profundamente arraigada, muchos Kaleesh buscan los conflictos más peligrosos de la galaxia. Comúnmente se contratan con los Hutt para probarse contra las amenazas más peligrosas en el inframundo criminal. Un Kaleesh capaz de usar la Fuerza incluso ha sido visto dominando los otros acólitos Sith en Korriban.

La práctica más sagrada del Kaleesh es el uso de un adorno ceremonial, que lleva las marcas de su tribu. Hecho de hueso, estas máscaras a menudo dan al Kaleesh una ventaja psicológica en la batalla mientras que también oculta su rostro. Pocos extranjeros han visto alguna vez un Kaleesh sin su máscara, y ser desenmascarado en la batalla es visto como una gran deshonra.



ASALTANTE CARROÑERO

Violentos, primitivos y feroces, los Asaltantes Carroñeros son retorcidas criaturas conocidas por separar la carne de los huesos de sus presas, ya sea un animal salvaje o un colono perdido. Aunque bárbaricos, los Asaltantes Carroñeros poseen una inteligencia básica que les permite montar armamento sofisticado y construir refugios primitivos.

Mientras que son nativos de Tython, los orígenes de los Asaltantes Carroñeros sigue siendo un tema de debate entre los Jedi que comparten su mundo natal. Algunos Jedi teorizar que los Asaltantes Carroñeros son los descendientes corrompidos de los antiguos sensibles a la Fuerza que fundaron la Orden Jedi en Tython milenios antes. Enloquecidos por el aislamiento y la persistente corrupción lado oscuro durante las Guerras de la Fuerza, los antiguos Jedi pudieron haber mutado en los últimos años en los salvajes Asaltante Carroñeros que aterrorizan Tython hasta el día de hoy. Pero hasta que los Asaltante Carroñeros moderen sus agresiones, la verdad detrás de su historia nunca puede ser conocida.



MORADORES DE LAS ARENAS

Los Moradores de las Arenas viven una vida nómada aspera en el mundo implacable desertico de Tatooine. Abrigados de los elementos por envolturas corporales gruesas, los Moradores de las Arenas sobreviven en el calor implacable por el pastoreo de banthas y asaltando asentamientos pequeños o remotos por agua valiosa y comida. Gracias a estas incursiones, y su popular xenofobia feroz de los Moradores de las Arenas, casi cada encuentro con ellos termina en violencia. Pero mientras los Moradores de las Arenas a menudo atacan a forasteros a la vista, no lo hacen de manera indiscriminada. Se ha conocido que los Moradores de las arenas

toman los niños de los muertos durante las redadas, criandolos como parte de su tribu antes de ser liberados en la adultez.

Debido a su naturaleza ferozmente territorial, los forasteros que se acercan a los campos de los Moradores de las Aarenas muy de cerca, son por lo general expulsados o atacados por sus suministros, causando a muchas personas correr a primera vista ante una fiesta de caza por los Moradores de las arenas. Aunque los principales asentamientos se mantienen seguros de sus ataques, los agricultores de humedad periféricos están constantemente temerosos de ataques, ya que ciertas tribus se ponen cada vez mas violentas y agresivas, causando que los residentes de Anchorhead esten nerviosos.



JAWA

Eternamente curioso de sus alrededores, los Jawas son limpiadores compulsivos y comerciantes. Esta especie diminuta recorre las arenas de Tatooine en busca de tecnología desechada para reparar y cambiar por suministros. La curiosidad Jawa ha llevado a su reputación entre los lugareños como ladrones, ya que se sabe de Jawas que "salvan" tecnología poseida. Un Jawa particularmente entusiasta una vez arrastró un droide de mantenimiento vaporador por el desierto durante más de un día, haciendo caso omiso de la propia insistencia del droide que fuera abandonado como chatarra.

Pasivos por naturaleza, hay muy poca rivalidad entre los diferentes clanes Jawa, quienes cambian proviciones, tecnología, y hasta miembros de sus clanes para fortalecer la diversidad de su especie. Su naturaleza pasiva se extiende más allá de sus clanes, ya que muchos Jawas rechazan llevar armamento convencional. Sin embargo, en circunstancias extremas sus blasters ionicos pueden ser modificados para disparar pernos blaster convencionales, lo que les permite defender sus sandcrawiers y campos comerciales.

ESPECIES SENSIBLES

Mucho antes de su descubrimiento por la comunidad galáctica, el Voss y Gormak quedaron atrapados en una lucha eterna por el control de su mundo.

VOSS

El Voss es un pueblo conservador, espiritual que vive en la ciudad aislada de Voss-Ka, encima de una montaña sagrada. Aunque gobernada oficialmente por el triunvirato de tres lideres Voss, ellos son guiados por la sabiduría de los místicos Voss, sensibles a la Fuerza cuyas visiones del futuro nunca han estado equivocadas. La declaracion de un místico puede cambiar la sociedad Voss para siempre, dando lugar a una cultura donde los Voss hablan claramente, o nada en absoluto.

Los Voss están en guerra contra los Gormak tecnológicamente avanzados. Como los Gormak superan a los Voss por millones, cada Voss sirve en términos como un Voss guerrero comando de



élite altamente capacitado para defender Voss-Ka. Como resultado, cada Voss ha visto los horrores del Gormak directamente, y entiende que los hechos terribles son a veces necesarios para proteger a su gente.

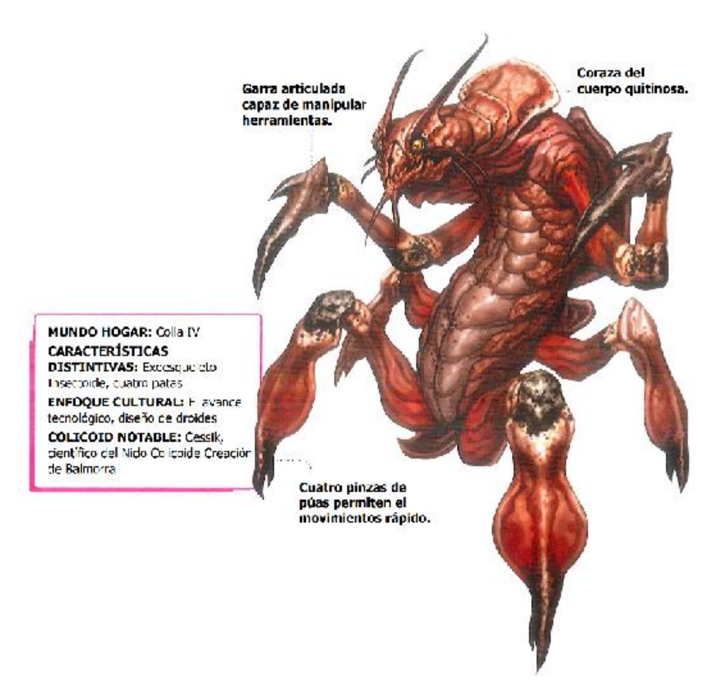
El Voss tiene un amor profundo por el arte y la arquitectura, que se prodiga en los edificios de Voss-Ka. Los Voss no alcanzan la madurez sexual hasta que se someten a su ceremonia de matrimonio, por lo que las bodas son motivo de gran celebración.

Los visitantes ocasionales a veces encuentran los Voss concisos y sombríos, pero los Voss tienen una gran aprecio por la vida, viendo tanto su belleza como los sacrificos neumáticos necesarios para defenderla.

Killik

Miles de años antes del alba de la República, los insectoides Killiks surgieron como una especie tecnológicamente avanzada. Ellos construyeron ciudadescolmena masivas en su mundo natal de Alderaan y viajaron por las estrellas en barcos colonias. Aunque la mayoría de colmenas Killiks desaparecieron hace miles de años, unos pocos permanecen en Alderaan, hibernando dentro de sus montículos de colonias y emergiendo cada pocos cientos de años para defender su planeta natal de los colonos humanos que se han establecido allí. Con el estallido de la guerra civil en Alderaan, los Killiks han despertado de nuevo.

Los Alderaanianos consideran a los Killiks, como monstruos aterradores, pero en verdad, los Killiks tienen una sociedad sofisticada e incomprendida. Ellos crean hermosas obras de arte, tienen un lenguaje complejo, y participar en comportamientos rituales que pueden no ser plenamente entendidos. La colmena killik es una unidad con un conocimiento solo que trabaja por el bien de la colmena en conjunto. La voluntad de la mente colmena Killik es tan fuerte que incluso los no Killiks puede ser incluidos en la colmena. La química cerebral de estos "Carpinteros" es cambiada por la exposición a las feromonas Killiks hasta que piensen en armonía con los Killiks. Con el tiempo,



los ojos del Carpintero se vuelven negros, significando su aceptación en el conocimiento colectivo de la mente colmena.

COLICOID

Los Colicoides se dedican a la investigación científica y al avance de sus droides famosos y tecnología de armas. Estos seres insectoides también comercian sus productos con otras especies. A pesar de su naturaleza generalmente pasiva, se ha conocido de Colicoides devorando de vez en cuando a comerciantes y contactos; un rasgo que sus rivales comerciales se apresuran a explotar. Los Colicoides viven en colmenas comunales, cada una gobernada por una Reina Colicoide, que es mucho más grande que los drones Colicoides y posee un aguijón venenoso.

Los Colicoides siguen siendo inescrutable para otras especies. Son tan dedicados al estudio y la mejora de si mismos, que les gusta perfeccionar sus creaciones tecnológicas. Incluso han cooperado con experimentos Imperiales en su propia clase, pero sólo cuando la especie parece mejorar los Colicoides lo hacen en conjunto.

Adornos faciales anfibios.
MUNDO HOGAR: Voss
CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS: Ojos rojos amarillos, adornos faciales
SOCIEDAD: Tribus dispersas que se están uniendo lentamente
GORMAK NOTABLE: Jokull, el Rey Gormak
Placa del pecho para proteger contra el armamento Voss.
manos de tres dedos unidos.
Armadura diseñada Gormak.

GORMAK

Tan agresivos, como son de inteligentes, los Gormak quedaron atrapados en una guerra eterna contra sus especies vecinas, los Voss. Aunque culturalmente primitivos, viviendo en pequeñas tribus dispersas por todo el planeta, los Gormak son sabios tecnológicos y son capaces de construir máquinas de guerra mortales de la chatarra y piezas recuperadas. A pesar de su destreza técnica, sin embargo, los Gormak tienen una aversión cultural por los droides, en cambio, los Gormak capturan y aumentan el poder depredador de los nativos Voss, como el vorantikus gigantesco, en horribles bestias cibernéticas. Una tribu Gormak es conducida normalmente por un solo cacique, quien es aconsejado por los chamanes-ingeniero-sacerdotes de mantener las creaciones mecánicas de la tribu. Los Gormak no reconocen a los sensibles a la Fuerza entre su propia especie, la misma idea es

desagradable para ellos, sugiriendo la influencia del Voss, a quien el Gormak odia con pasión.

Sólo la naturaleza fragmentada de la sociedad Gormak, y la diligencia de los comandos Voss, ha impedido que los Gormak tomen la ciudad de Voss-Ka, pero el día viene. Con la subida de un rey poderoso capaz de unir todas las tribus, los Gormak emprenderan su proyecto mas ambicioso aun: su primer buque estelar.

ESPECIES SENSIBLES

Wookies honorables, Trandoshanos que buscan la gloria y Selonianos territoriales estan entre las especies que luchan por todas las causas en la galaxia.



TRANDOSHANOS

Los Trandoshanos reptilianos estan entre los cazadores más expertos en la galaxia. Aunque ellos a menudo trabajan por los créditos como mercenarios y cazarrecompensas, los Trandoshanos son motivados principalmente por el honor y los logros. Su cultura de combate se basa en la creencia en una diosa llamada Anotador. Ella premia las muertes con honor con "puntos de Jagannath" que determinan el estado del Trandoshano en la sociedad y su destino en la vida futura. Esta eterna búsqueda de puntos jagannath impulsa a los Trandoshanos a buscar la gloria en la batalla por la galaxia.

ORTOLANO

Los Ortolanos cultivan tres cosas que valoran por encima de todo lo demás: la paz, la comida, y la música. Los Ortolanos viven vidas, algunos dirían privadas para evitar bromas acerca de su breve apariencia, de nariz larga y piel azul. Pero en realidad, los Ortolanos prefieren la soledad, para poder disfrutar de la música y saborear su comida. Un poco de la música más popular de la galaxia y la cocina mas fina fue inventada por los Ortolanos.



La búsqueda de la soledad condujo una colonia de Ortolanos al mundo helado de Hoth. Allí, los Ortolanos esperaban retirarse del caos de la galaxia y vivir en paz. Pero sus sueños fueron interrumpidos cuando Hoth fue consumido por un conflicto entre la República, el Imperio, y fuerzas piratas por el control de un cementerio de buques estelares inestimable dejados despues de la gran Guerra. Los Ortolanos se armaron para ayudar a la República, y con esperanza restaurar la paz nevosa de Hoth.



TALZ

Los clanes de caza Talz bélicosos properan en los desechos helados de su mundo hogar, Alzoc III. Sus marcos descomunales cubiertos de piel y pesados, fuerza increíble, y garras afiladas marcan los Talz como una especie imponente muy apropiada para el combate de clima frío. A pesar de su ferocidad y su cultura aparentemente primitiva, los Talz son guerreros honorables que luchan por sobrevivir y defender sus clanes.

En años recientes, la República ha comenzado a reclutar Talz para formar unidades de comando de élite Talz. Bajo la guía de la República y emisarios como Donegan Varr de la republica, los Talz practican simulacros de combate y están capacitados para manejar su fuerza con disciplina. Muchos de estos comandos Talz son luego desplegados en Hoth, donde su talento por la batalla en clima frío ayuda a la recuperación de la Republica de los restos de buques estelares que ensucian el planeta. Algunos Talz, sin embargo, se resienten a la interferencia de la República y tratan de devolver los Talz a su verdadero camino como guerreros.





DRALL

Muy apreciados por su inteligencia, atención al detalle, y naturaleza estudiosa, los Drall son solemnes miembros respetados de la sociedad corelliana. Después de migrar de su mundo hogar cercano, muchos Drall se instalaron en Corellia y han servido durante milenios como guardianes de los registros del planeta. El acopio y la preservación del conocimiento son un arte Drall, una que practican como archiveros de museos e investigadores para corporaciones a traves de la galaxia. Cuando el Imperio invadió Corellia, los Drall estuvieron del lado de la resistencia para defender su casa y guardar el historial

SELONIANO

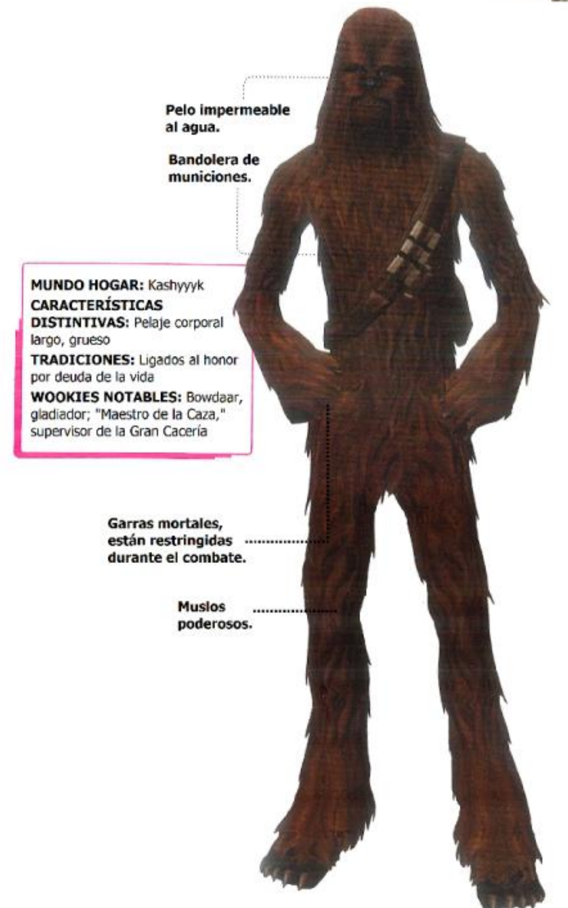
Los Selonianos son feroces, orgullosos, y territoriales viven en familias o "guaridas" en toda la galaxia. Dominado por hembras y dirigido por una madre de guarida, los Selonianos mantienen relaciones pacíficas con sus vecinos, aunque sus garras afiladas como agujas están siempre listas para atacar cualquier amenaza a sus guaridas.



Uno de los mayores encuentros de guaridas residen en Corellia, un planeta donde muchos Selonianos llaman casa. Los Selonianos viven en una vasta red de túneles debajo de las atestadas calles de la Ciudad de Corona. Como las fuerzas Imperiales lanzaron su invasión de Corellia, los Selonianos lucharon junto a la resistencia. Feroces batallas se libraron para mantener los túneles Selonianos contra la incursión Imperial, pero algunos tuneles en última instancia, cayeron en manos de los intrusos implacables.

WOOKIE

Los Wookies son una especie alta, orgullosa, y honorable del mundo forestal de Kashyyyk. Temidos y respetados por su salvajismo no rivalizado en combate, la ferocidad de los Wookies se deriva de generaciones que han pasado defendiendosen de los depredadores feroces, cazadores Trandoshanos en busca de gloria, y la Corporación Czerka que busca esclavizarlos.



Para combatir a sus enemigos, los Wookies entrenan desde una edad temprana para dominar el combate armado y perfeccionar su gran fuerza. Aunque sus afiladas garras pueden tallar heridas profundas, su uso en el combate es tabú y es castigado con el destierro.

Los Wookies permanecieron en gran parte independientes durante la Gran Guerra, pero con el reciente conflicto galáctico, un pequeño número ha prestado su fuerza a las fuerzas terrestres de la República. Pero incluso estos Wookies que luchan junto a los comandos de la República rechazan llevar armadura restrictiva de la República.

ESPECIES SENSIBLES

Los Hutts dominan el inframundo de la galaxia mediante la explotación de otras especies. Los mas resistentes de estos esclavos sirven por elección con fines de lucro; el resto son simplemente esclavos.



NIKTO

Los Niktos reptilianos fueron una de las primeras especies conquistadas por el naciente imperio Hutt, hace milenios. Evoluciónaron en el planeta bombardeado de radiación de Kintan, los Niktos mutaron en al menos cinco subespecies diferentes con distintos pigmentos de piel y variados patrones de crecimientos corneos. Los Niktos son extraordinariamente fuertes, ágiles y perspicaces, haciéndolos ideales para el combate, los Hutt usan a sus siervos Nikto como soldados para conquistar otros mundos.

La subespecie de piel roja Kajain'sa'Nikto produce uno de los famosos guerreros de élite tradiciones de la galaxia: el culto de "Asesinos de Jedi" Morgukai. Estos duelistas incomparables están entre los únicos usuarios que no son sensibles a la Fuerza que derrotan tanto Jedi como Sith repetidamente en combate cuerpo a cuerpo. Afortunadamente para sus oponentes, los números de Morgukai siguen siendo pocos, pero sus tácticas de batalla son secretos celosamente guardados.



HOUK

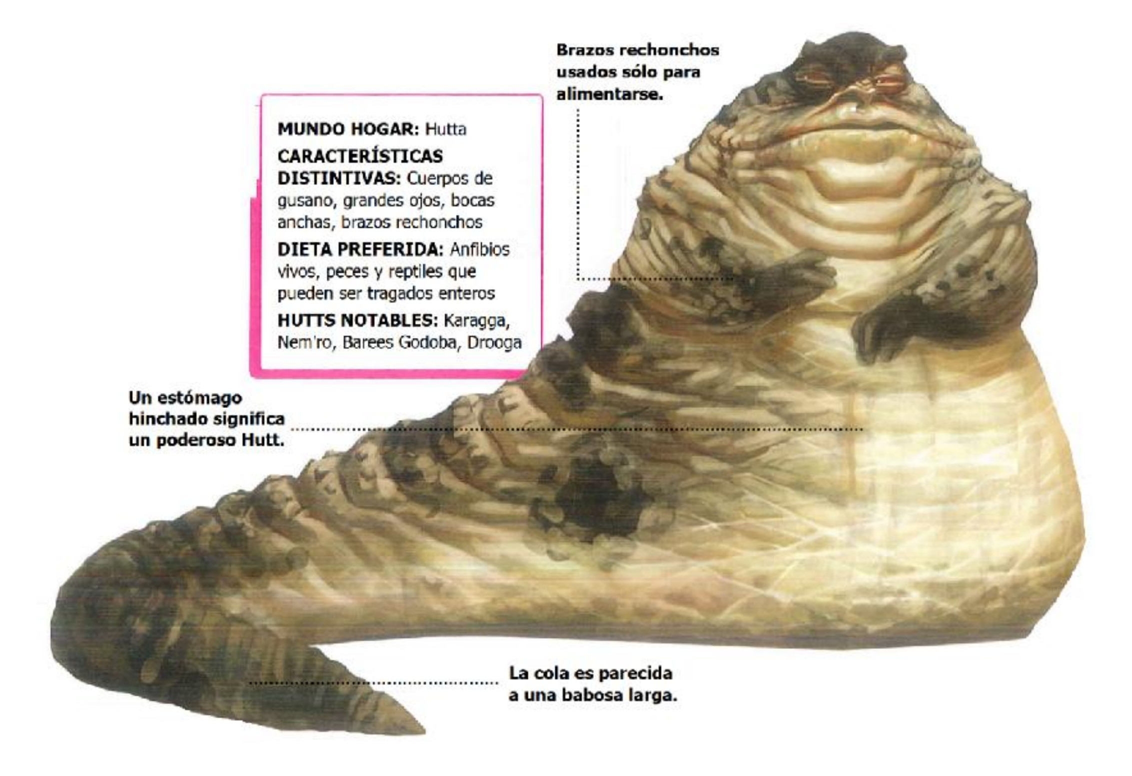
Grandes, pesados y brutales, los Houks son empleados con frecuencia por los señores del crimen como guardaespaldas y ejecutores. A diferencia de los Wookies ligados por el honor los Houks voluntariamente ejecutan tareas lejos y fuera de los límites legales y éticos estándar. Los Houks también son fuertes defensores de combates sucios. Esto le ha ganado a la especie una reputación de cobardía, pero la verdad es que Houks son extremadamente pragmáticos en su enfoque de la violencia.

No todos los Houks son atraidos por empresas criminales. Unos soldados Houk prominentes dentro del ejército de la República son conocidos por su integridad, inteligencia y patriotismo. Hay rumores incluso de un Houk Jedi en formación en Tython. Independientemente de su afiliación, una verdad permanece: Un Houk en el frente de batalla es a menudo un caso perdido.

HUTT

Los Hutts poseen una impresionante combinación de influencia evolutiva y adaptacion que los ha hecho una de las especies más resistentes y longevas de la galaxia. Los típicos Hutts pueden vivir hasta mil años, proporcionándoles una perspectiva única de la galaxia. Ellos desarrollaron astucia considerable durante siglos, acumulando conocimientos historicos y experiencia de vida que les da una ventaja decisiva en muchas situaciones. Aunque los Hutts son engañosamente poderoso físicamente, sus mejores armas naturales son sus mentes.

Varios científicos, estadistas y líderes religiosos que dieron forma a lo largo de la galaxia han sido Hutts. Uno de los más grandes cancilleres Supremos de la República fue Blotus el Hutt, quien llevo los Mundos del Núcleo a una edad de oro de prosperidad hace más de 4.000 años. En tiempos modernos, el famoso inventor Hutt el doctor Oggurobb ha introducido importantes avances en la ingeniería de droides. Estos ejemplos son considerados como aberraciones, sin embargo. La cultura Hutt valora la búsqueda del poder, la avaricia y la glotoneria sobre la sabiduría y el altruismo. Esto es porque muchos miembros de la especie ocupan estados prominentes en el inframundo. Los Hutts son maestros de la manipulación, seduciendo especies enteras como suministro de mano de obra esclava y soldados para promover sus ambiciones personales.



WEEQUAY

Al igual que los Houks matones, los Weequays sirven a sus amos Hutt con fines de lucro, y no como obligados. Este acuerdo comercial comenzó durante la batalla del antiguo Imperio Hutt con el humano Tiones llamado Xim el Déspota. Un Hutt astuto llamado Kossack contrató a un ejército de mercenario de Weequays para reforzar sus subyugados Nikto y Vontran guerreros esclavos. La batalla resultante tuvo tanto exitoso que los Weequays pronto fueron vistas como esenciales para asegurar las ambiciones Hutt.



En la actualidad, los Weequays todavía sirven como soldados del inframundo y asesinos, pero también han tomado papeles mas nuevos, y más respetables. El comando Tanno Vik del Escuadrón Estrago pone sus talentos únicos al servicio de la República, y colaboro en la tentativa de colonos Weequay de restablecer el planeta destruido de Taris. Sin embargo, su reputación celebre y aspecto temible tiende a desalentar a otras especies de hacerse amigos de ellos.

EVOCII

Los Evocii oprimidos proporcionan una advertencia a cualquiera que confie en los Hutt en tratar justamente. Los Evocii tribales primitivos fueron los nativos de un mundo tropical que llamaron Evocar, cuando el remanente de la flota imperial Hutt llego a la órbita. Los Hutt manipularon a los nativos con baratijas y trozos inútiles de tecnología, asumiendo metódicamente el control del planeta y cambiando su nombre a Hutta. Aunque los Evocii se trasladaron a Nar Shaddaa, fue sólo cuestión de tiempo antes de que los Hutt se anexaran su territorio también.

Después de perder dos mundos hogares ante los Hutt, el Evocii se hizo percibir como presas fáciles para otros matones y déspotas. Ellos son con frecuencia abusados y esclavizados por grupos más poderosos. Sin embargo, hay un movimiento creciente entre los Evocii a levantarse y devolver el golpe a sus opresores. Ellos han comenzado silenciosamente a organizarse, adquiriendo armas preparándosen para recuperar lo que han perdido.

ESPECIES SENSIBLES

Miles de años antes de la fundación de la República, las civilizaciones avanzadas ya estaban tratando de llegar al otro extremo de la galaxia.

ANOMID

Los Anomids son tecnólogos pacíficos, académicos cuya sociedad es anterior a la República. No poseyendo cuerdas vocales, usan dispositivos vocalizadores sofisticados. Estos son a menudo personalizados para indicar su estado o vinculos familiares, y son usados para comunicarse con otras especies. Los Anomids usan un lenguaje de signos complejos pero hermoso para hablar entre sí. Aunque los Anomids descubrieron la tecnología del hiperimpulsor temprano en su historia, no

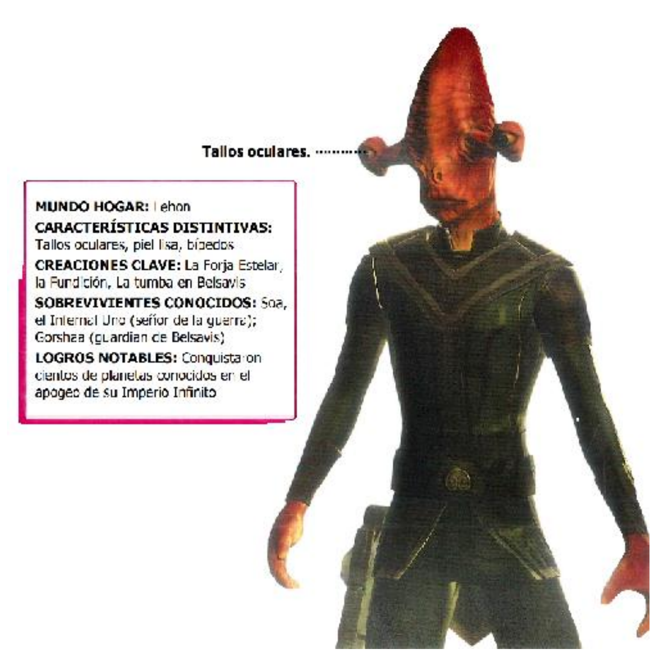


abandonaban su sistema hasta que su mundo natal Yablari sufrió una sequía, amenazando a miles de millones con el hambre.

Como los Anomids comenzaron a explorar, buscando una solución a la sequía, se encontraron con una colonia Duros, que introdujo los Anomids a la República. Los regalos tecnologícos de Ithorianos mas tarde permitieron a Yablari no sólo recuperarse de la sequía, sino convertirse en un planeta notable por su agricultura. Los Anomids han mantenido una fascinación con otras especies, y su perspectiva pacifista significa que la mayoría de tecnólogos Anomid rechazan trabajar en proyectos con aplicaciones militares. Grupos disidentes como el Colectivo Cisma no tienen tantos reparos. Recientemente, algunos Anomids inescrupulosos han desarrollado vínculos con el inframundo galáctico, vendiendo sus creaciones al mejor postor y amenazando con inclinar la balanza de la guerra.

RAKATA

Hace mucho tiempo, los Rakata y su Imperio Infinito conquistaron gran parte de la galaxia conocida. Proviniendo de un mundo solo, los Rakata naturalmente sensibles a la Fuerza aprendieron como impulsar su tecnología usando la propia Fuerza. Pero los propios Rakata fueron salvajes y crueles. Ellos usaron su tecnología para subyugar innumerables sistemas, mientras que los esclavos entrenados conocidos como "Sabuesos de la Fuerza" buscaron mundos sensibles a la Fuerza que podían ser esclavizados. Fuertes Rakata subieron a posiciones de poder, y como los Rakata practicaban el canibalismo, los débiles a menudo eran devorados.



Incluso después que el Imperio Infinito fue cercenado por la peste y las rebeliones de esclavos, los Rakata sobrevivientes conservaron muchos de estos rasgos, mirando a los guerreros poderosos como sus líderes y banqueteando con sus enemigos. Algunos recordaron la gloria de su Imperio, sin embargo. Como la población Rakata se degrado a tribus guerreras, algunos ancianos conservaron la sabiduría del Imperio Infinito y las maravillas que estos habían creado.

Hoy, los Rakata son un pueblo disperso y a menudo se cree extinto. Se cree que algún antiguo Rakata pudo sobrevivir, en estasis o encarcelado en "trampas mentales" encerrando la conciencia de alguien dentro de un artefacto, soñando con otra edad de oro o la oportunidad de la venganza. Otros, más triste y más sabios, recuerdan sus errores del pasado, y se preguntan si los Rakata todavía tienen un lugar en la galaxia.



ESH-KHA

Los Esh-kha son una especie astuta, guerrera que una vez se extendio a traves de la galaxia. Incluso desafiaron el poder del Imperio Infinito Rakata, pero fueron derrotados y encarcelados en estasis en Belsavis. Accidentalmente fueron liberados por saboteadores Imperiales, los Esh-kha son una vez más en una fuerza a tener en cuenta.

Como una especie de colmena, los Esh-kha tienen un sistema de castas rígidamente definido, pero cada Esh-kha tiene libre albedrío. La mayoría de Esh-kha pertenecen a la casta guerrera, quienes defienden a los Esh-kha Savants sensibles a la Fuerza. Aunque su dominio de la Fuerza es extraordinariamente poderoso, incluso los Savants y los altos Savants singulares tienen poca inteligencia. Solo un patriarca dirige y gobierna el grupo en conjunto. Cada uno nace en su lugar, impaciente por realizar su papel.

Casi todos los Esh-kha son impulsados por instinto a erradicar otras especies. Su sociedad muy unida supone que son horrorizados por los sensibles que no son Esh-kha, aunque ellos son raramente violentos entre si, incluso algunos han abogado a favor de la paz. Aunque su largo encarcelamiento destruyó gran parte de la cultura Esh-kha, los Esh-kha todavía hablan las metaforas extrañas de sus antepasados, y ganan sus nombres a través de los logros. Por ejemplo, Hallow Voice gano su nombre por ser un orador elocuente y defensor de la paz. Liberados de su estasis por un ataque Imperial contra Belsavis, los Esh-kha luchar por escapar del planeta prisión y dominar la galaxia una vez más.

GREE

Los Gree son una de las civilizaciones más antiguas y mas tecnológicamente avanzadas de la galaxia conocida. Tristemente, la historia temprana de los Gree es ahora un misterio incluso para los propios Gree. Lo que se sabe es que desarrollaron una forma sofisticada del viaje hiperespacial, usando el planeta Asation como un puerto, y crearon maravillas tecnologícas que desconciertan a los ingenieros modernos. Finalmente, los Gree fueron empujados hacia atrás por la expansion agresiva de la especie Kwa, y más tarde los Rakata y su Imperio Infinito. La cultura de los Gree ha estado en decadencia durante milenios, y el objetivo de algunas de sus creaciones tecnológicas mas viejas ha sido olvidado.



La sociedad de los Gree estuvo dividida alguna vez en cuatro castas, tres de las cuales se dedicaron a la creación y mantenimiento de nuevos dispositivos; el cuarto administró el gobierno de los Gree. Como la sociedad de los Gree se ha estancado, sólo dos castas, el administrador y la casta operador, son de gran importancia en la actualidad. La ropa de cada individuo Gree simboliza e indica su pertenencia y rango dentro de su casta. Ellos se comunican en un sistema sofisticado de colores, geometrícos, y metáforas, que muchas especies encuentran incomprensibles. Sin embargo, los Gree raramente surgen de la región del espacio conocida como el Enclave Gree, prefiriendo comunicarse con especies menos avanzadas a través de intermediarios droides disponibles.

ESPECIES NO SENSIBLES

Una velocidad excepcional, el salvajismo, y la astucia permiten que muchas especies exóticas puedan prosperar incluso en los mas asperos ambientes.

EL NÚMERO Y LA VARIEDAD DE FORMAS DE VIDA EN LA GALAXIA es verdaderamente asombroso. Las especies no sensibles carecen de la capacidad del pensamiento inteligente, ellos son conducidos simplemente a cazar y subsistir en la naturaleza o para servir a amos sensibles. Ninguna encuesta o estudio científico jamás documentara alguna vez a todos ellos, y nuevas especies no sensibles son descubiertas con frecuencia, incluso en los planetas que se han asentado desde hace milenios. Muchas de estas criaturas tienen un impacto en los acontecimientos de la galaxia de una manera que rivaliza con cualquier otra especie espacial sensible.



Los depredadores feroces como el rancor pueden crecer a tamaños sorprendentes.

TUK'ATA

Antiguas bestias guardianes de las tumbas de los Sith, los Tuk'ata son casi con seguridad el producto de la alquimia Sith. Las criaturas defienden su hábitat despiadadamente, atacando a cualquier intruso sin tener en cuenta el peligro o si han sufrido una herida. Las afirmaciones de que los Tuk'ata dibujan el sustento del lado oscuro de la fuerza, o que son inherentemente capaces de comprender el antiguo lenguaje Sith, tienen que se cientificamente evaluados aun.



K'LOR'SLUG

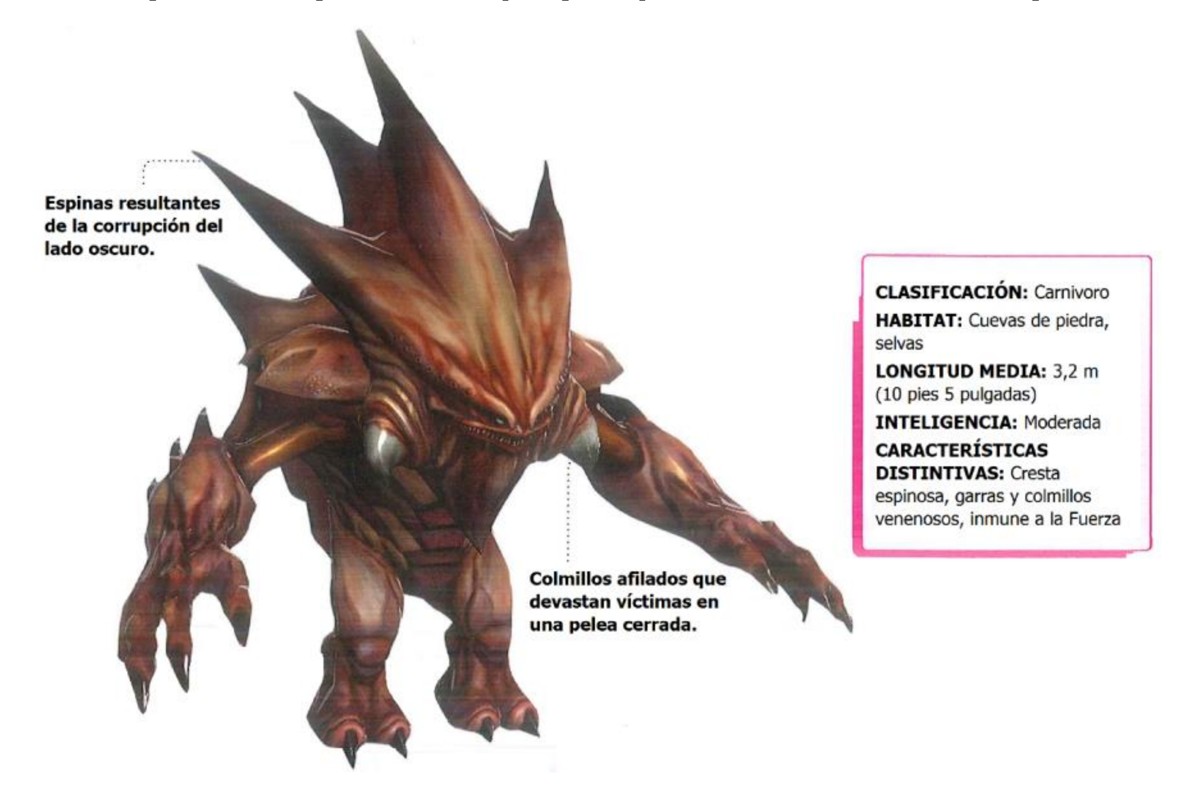
Fácilmente uno de los vermiformas depredadores más feroces en la galaxia, los K'lor'slugs poseen un cuerpo de gusano con múltiples patas como garras, mandíbulas penetrantes, y docenas de dientes como agujas. Aunque no particularmente sensible, su apetito voraz y reproducción rápida hacen de los K'lor'slugs una presencia peligrosa en cualquier entorno. Los K'lor'slugs son sorprendentemente rápidos con sus patas, y son capaces de atacar presas distantes incluso con su saliva ácida, un espécimen criado en un laboratorio Imperial en Korriban fue una vez documentado con precisión "escupiendo" a un objetivo a 42 metros (138 pies) de lejos.



TERENTATEK

Los Terentateks son depredadores masivos cuya biología y ciclo de vida son remojados en el lado oscuro de la Fuerza. Esta corrupción inherente ha llevado a muchos a teorizar que los Terentateks son el producto de la alquimia Sith, con un poco de atribucion a su creacion al celebre Lord Sith Exar Kun. Independientemente de sus orígenes, los Terentateks son criaturas excepcionalmente

peligrosas, con miembros fuertes y mandibulas poderosas. Sus colmillos y garras también son muy venenosos, paralizando rapidamente cualquier presa que los Terentateks no maten completamente.





JURGORAN

Los Jurgoranos son el depredador nativo más grande y más mortal del planeta Dromund Kaas. Totalmente anfibio, los Jurgoranos son capaces de hacer sigilosas emboscadas bajo la superficie de ciénagas y pantanos indefinidamente, listo para surgir y dañar seriamente a cualquier presa involuntaria que venga demasiado cerca. Muchos Sith admiran los Jurgoranos por su fuerza y astucia, y unos pocos incluso entrenan a las criaturas como mascotas, aunque su apetito casi insaciable requiere una vigilancia constante.

WAMPA

Perfectamente adaptado a las heladas tierras del planeta Hoth, los Wampas son los depredadores más prominentes de su mundo natal helado. Mezclandose en la nieve con sus pieles de color blanco puro, los Wampas son capaces de moverse y atacar con una cantidad sorprendente de la cautela teniendo en cuenta su tamaño descomunal. Quizas debido a la escasez de presas en Hoth, se ha conocido que los Wampas



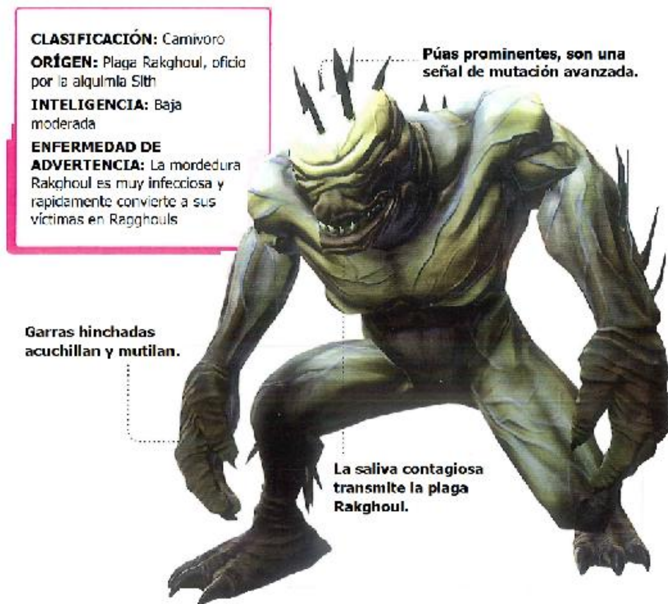
se abstienen de matar a sus víctimas directamente. En cambio, la criatura herida (o humanoide) es arrastrada de nuevo a la cueva del Wampa e incapacitada: con eficacia "almacenando" para su uso como una comida posterior.

ESPECIES NO SENSIBLES

Crituras feroces, mortales y sanguinarias se aprovechan de los intrusos en Taris, Tatooine, Korriban, y más allá.

RAKGHOUL

Los Rakghouls son el producto feroz, violento y monstruoso de una plaga forjada por los Sith hace unos siglos. Casi cualquier especie puede ser infectada con la plaga, que convierte hasta los seres sanos y civilizados en criaturas retorcidas impulsadas por una hambre ciega y sed de sangre insaciable. La plaga se propaga por las garras o la mordedura de un Rakghoul, y cuando está infectado, el virus comienza el proceso agonizante transformando el anfitrión en un Rakghoul. Ninguna cura universal ha sido encontrada aun.



El brote de plaga primero se extendió por Taris hace más de tres siglos. Los Rakghouls que sobrevivieron al bombardeo del planeta en la Guerra Civil Jedi, perduran hasta nuestros días, extendiéndosen como un enjambre vicioso a traves del mundo aruinado mientras la República trata desesperadamente de reconstruir. Mientras que los Rakghouls crecen en fuerza y número, nuevas versiones más potentes de la especie surgen. Estos Rakghouls más inteligentes viajan solos o llevan paquetes de Rakghouls, con mentes mas débiles.

Los avistamientos de Rakghoul recientes en la Hegemonía Tion sugieren que la plaga se ha extendido a otros planetas. Algunos políticos acusan a la Republica por la restauración de Taris y de extender la plaga fuera del planeta, pero los Jedi temen que una nueva cepa de la plaga sea la culpable.

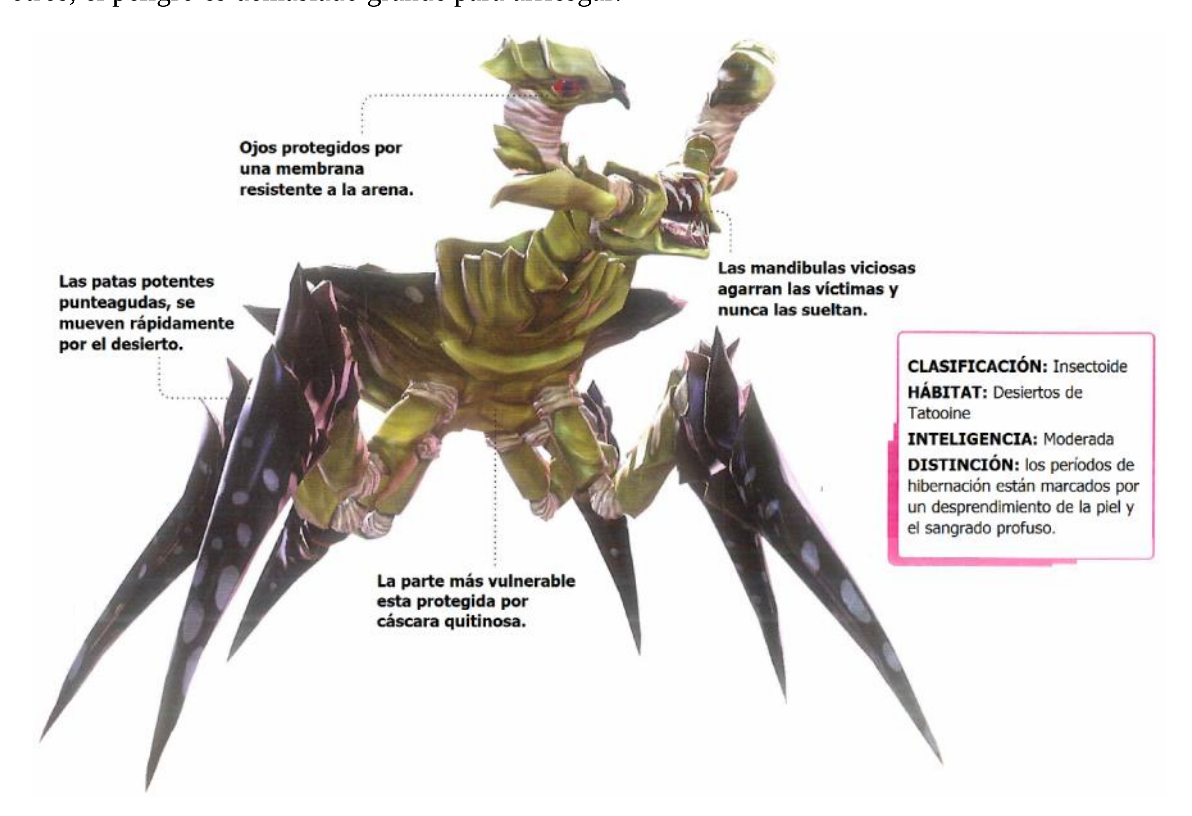


Ojos opacos, fiebre y una insaciable sed de sangre son los primeros signos de infección de la plaga.

DEMONIO DE ARENA

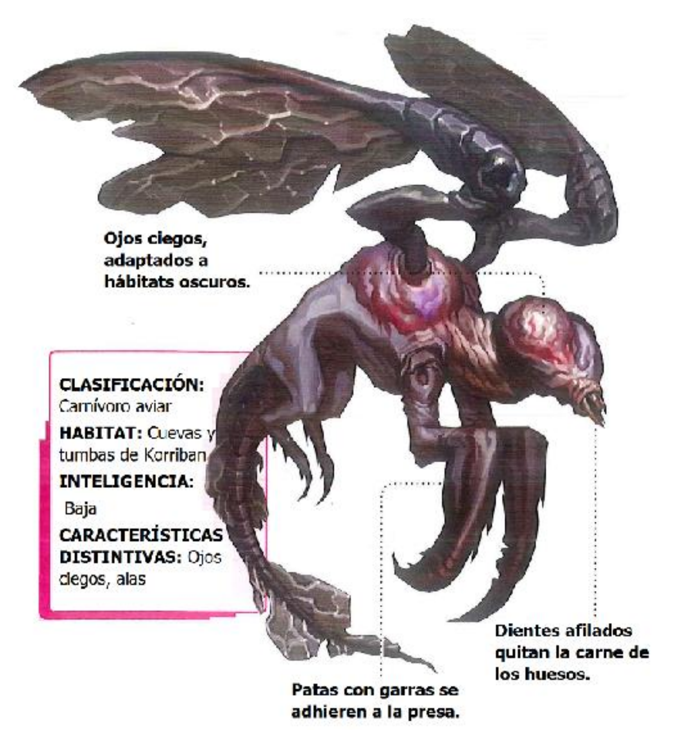
El Demonio de Arena de Tatooine es una bestia de leyenda, temida por todos los que viven en el planeta. Los Jawas han extendido cuentos del Demonio de Arena que construye túneles a traves de rocas y arena que luego hace erupción desde el suelo consumiendo su presa. Los agricultores de humedad advierten a sus hijos contra el monstruo del desierto que devora todo aquel que no completa sus tareas. Los murales rupestres producidos por los Moradores de las Arenas representan Demonios de Arena antiguos por los siglos que subsisten en la fuerza de la vida de sus víctimas. Aunque muchos han salido en misiones tratando de separar la realidad del mito, los intentos de investigar el Demonio de Arena a menudo termina en desastre.

Durante generaciones, los Jedi que han buscado iluminacion y han rastreado al Demonios de Arena de Tatooine han realizado rituales con "Sangre del Demonio" untandosen a sí mismos con el olor de la sangre del Demonio de Arena. Los Jedi luego visitan a los Moradores de las Arenas nomadas, que respetan el valor del Jedi revelandole el camino al libre descubrimiento de un viaje misterioso único a cada Jedi. Innumerables Jedi han caído en este camino hacia la iluminación. Para muchos otros, el peligro es demasiado grande para arriesgar.



SHYRACK

Los terrores de las profundidades de Korriban, los Shyracks son ciegos, criaturas aladas que viven en las tumbas oscuras y cuevas del mundo natal de los Sith. Las monstruosidades territoriales atacan a cualquiera que se meta en su guarida, forzando a acólitos Sith y saqueadores de tumbas por igual a escuchar muy de cerca el revoloteo revelador de un nido Shyrack. Si una presa desprevenida perturba el nido, los Shyracks atacan al intruso y no dejan nada atrás.



Hace décadas, el supervisor Sith Yurtoln entreno un Shyrack y puso a la criatura feroz con acólitos involuntarios. Después de varios años de aterrorizar estudiantes, el Shyrack ataco a Yurtoln y le sacó un ojo. Yurtoln lo destruyo al instante, pero conservo el cuerpo como un trofeo por respeto a la criatura indomable y viciosa.

NEKGHOUL



Un primo peligroso y evolucionado del Rakghouls, los Nekghouls poseen una comprensión cruda de la Fuerza. Recientemente descubiertos entre las ruinas de Taris, los Nekghouls violentos, salvajes y fuertes manejan la Fuerza en explosiones crudas, inexpertas del poder. Tal afinidad por la Fuerza sigue siendo inexplicable. Algunos xenobiólogos culpan el talento de los Nekghouls en mutaciones provocadas por la radiación en Taris; otros teorizan que los Nekghouls son Jedi o Sith con la plaga del Rakghoul. El Jedi Sulan ha comenzado recientemente la tarea peligrosa de civilizar a los Nekghouls. Las criaturas salvajes están aprendiendo poco a poco los caminos del lado luminoso, pero su naturaleza violenta está constantemente en peligro de caida al lado oscuro.

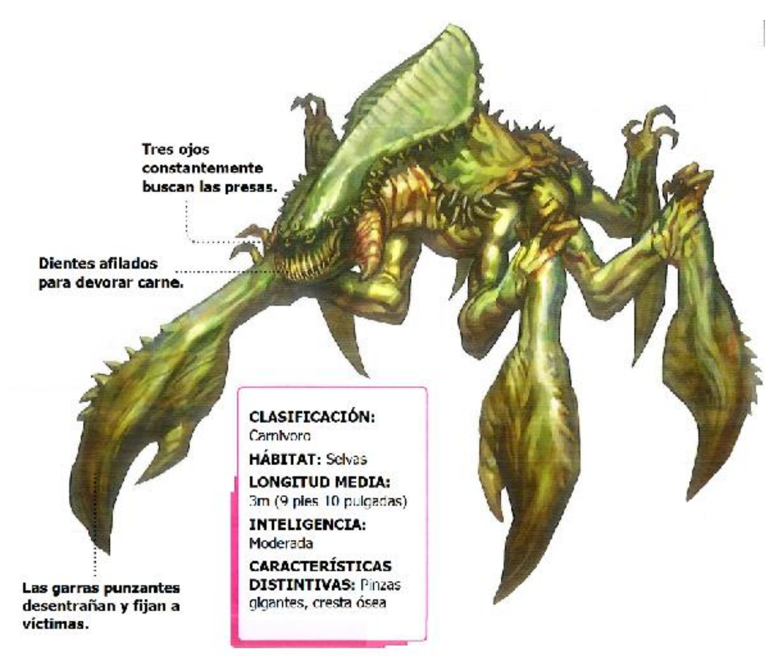
THRANTA

No todas las criaturas de la galaxia son letales. Los rebaños majestuosos, tranquilos y pacíficos de Thrantas aerotransportados son un espectáculo de bienvenida en los cielos de Alderaan. Sus alas potentes y sacos de aire internos permiten que la criatura grande vuele en silencio llevando grandes cargas de peso. Por esta razón, los Thrantas son usados como monturas aéreas por los Alderaanianos en todo el mundo. Cuando la guerra civil estalló en Alderaan, tras el Tratado de Coruscant, los Thrantas jugaron un papel vital en el conflicto mediante el transporte de tropas y suministros a través del campo de batalla.



ESPECIES NO SENSIBLES

De monturas domesticadas a la mayoria de depredadores temibles en la galaxia, las especies como los Tauntauns rápidos y Rancor viciosos son tan conocidos como son de distintos.



ACKLAY

El Acklay voraz caza constantemente para evitar un hambre interminable. Ellos prefiere apuntar grupos de presas, golpeando objetivos multiples con sus garras, tenazas, y dientes antes de retirarse en silencio para deleitarse de sus víctimas. Sólo cuando el Acklay se atraca completamente a sí mismo evita cazar, y su metabolismo rápido asegura que su renuencia al alimento es por un corto tiempo.

Recientemente, todo un escuadrón de soldados de choque Imperial desaparecieron explorando el mundo prisión de Belsavis. Semanas más tarde, seis juegos completos de armaduras fueron encontrados en el vientre de un Acklay que se extravio demasiado cerca de la zona de aterrizaje Imperial.

BANTHA

Los grupos de Banthas peludos generalmente dóciles es una vista común en Tatooine, estos animales de manada son fácilmente domesticados, sirviendo como medios de transporte, animales de trabajo, o incluso fuentes de alimento en circunstancias extremas. Cuando los Banthas son liberados en las selvas de mundos inhóspitos, sus sentido agudos les permite localizar rápidamente





fuentes de agua y vegetación. "Donde los Banthas caminan" es una vieja expresión de Tatooine de la despedida.

Aunque ellos son lentos para enfadarse, un Bantha enfurecido es capaz de una gran destrucción. Si no es calmado o muerto, los Banthas cercanos puede agitarse y salir en estampida con poca advertencia.

TAUNTAUN

"Mas loco que un Tauntaun" es una expresión familiar en el mundo helado de Hoth. A veces llamados "lagartos de nieve", estas criaturas grises peludas irritables viajan por la tundra en manadas. Un Tauntaun domesticado es utilizado como transporte o bestia de carga requiriendo paciencia excepcional y habilidad, ya que ellos notoriamente volean por alto porciones mordaces de saliva en los rostros de quienes los molestan. Sin embargo, las ventajas de formación son muy superiores a las molestias. Los transportes motorizados a menudo se congelan en el clima gélido de Hoth. Los Tauntauns, por otro lado, puede alcanzar velocidades de 90 kilometros por hora (56 millas por hora) en la tundra abierta, encontrando el camino a casa en una tormenta de nieve aulladora, y subsistiendo durante semanas con nada más que liquen.

DEVORADOR TARSARIAN

Después que el planeta Taris fue bombardeado en la Guerra Civil Jedi, un puñado de estampadores Tarsarianos Devoradores escapó del zoológico destruido. Ellos comenzaron a prosperar y a reproducirse en las ruinas cubiertas de selva de las vastas ciudades de Taris. Pero cuando su unica fuente de comida restante fueron los Rakghouls virulentos, los estampadores devoraron las criaturas infecciosas y mutaron en temibles Tarsarianos Devoradores. Estas criaturas matan sus presas azotando sus enormes colmillos de aca para alla rompiendo miembros y huesos repentinos. Aunque ellos ya no llevan la plaga Rakghoul infecciosa, los Tarsarianos fueron por siempre transformados por el virus, tres siglos después del bombardeo de Taris, ellos todavía dan alboroto por las selvas de su mundo hogar destrozado.



RANCOR

El Rancor espantoso es conocido en toda la galaxia como el más peligroso de todos los depredadores. La critura gigante de piel gruesa es resistente al blaster y al sable de luz por igual. Sus enormes garras masivas pueden recoger fácilmente presas más pequeñas para ser rasgadas por la mitad por sus poderosas mandíbulas. La reputacion temible del Rancor fue generalmente cultivaba por circuitos gladiatorios que fueron organizados por elementos del inframundo criminal por toda la galaxia. El campeon Karagga el Hutt, el inquebrantable, es el más infame. Él es la única criatura en la galaxia conocida capaz de comerse un clan Mandaloriano entero, aunque no todos a la vez.



VORANTIKUS

El Vorantikus mortal que sacude la tierra pasa toda su existencia buscando su próxima comida, y su posición en la cima de la cadena alimenticia de Voss le da un montón de opciones. Estas criaturas solitarias son delgadas, musculosas, y cubierta de nódulos óseos. Con sus garras masivas enormes y



una enorme mandíbula alargada, ellos pueden tomar una criatura de tamaño humano y tragarsela entera. Sin embargo, los Vorantikus prefieren atontar sus presas haciendolas añicos en el suelo, donde puede ser facilmente recuperada alimentandose.

Los Gormak, una especie sensible que también vive en Voss, han logrado capturar recientemente algunos Vorantikus vivos. Los Gormak aumentan el poder del Vorantiku, usando tecnología para transformar estos depredadores viciosos en ciberbestias, que luego sueltan contra sus rivales Voss en la batalla. Decenas de Gormak fueron devorados por un prototipo desobediente temprano, pero más tarde los ciber-vorantikus han tomado sus restricciones tecnológicas.

DROIDES

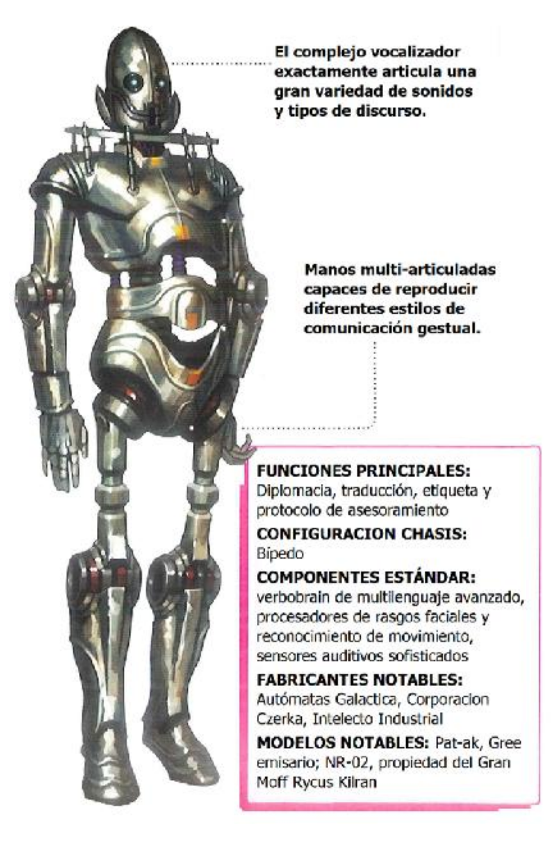
Construcciones mecánicas diseñadas para actuar como criados, soldados, diplomáticos, e incluso amigos leales de los seres orgánicos en todas partes.


Los droides diseñados para el combate son comunes tanto en la República como en las fuerzas militares Imperiales, además de servir a los intereses privados.

LOS DROIDES SON UNA DE LAS CREACIONES tecnológicas más comunes en la galaxia, que se encuentra en los hogares y lugares de trabajo en prácticamente todos los planetas asentados. Diseñado para cumplir tareas demasiado serviles, peligrosas o computacionalmente avanzadas para el ser orgánico promedio, los droides varían extensamente en su objetivo, diseño, e inteligencia. La mayoría están programados para servir y proteger a la vida orgánica a toda costa, aunque algunos modelos son diseñados para el combate no teniendo tales garantías. Sobre todo, los droides son programados para obedecer a sus amos, pero algunas unidades logran superar incluso estas directivas y golpear en búsca de sus propias metas, dando lugar a debates sobre si poseen verdadera sensibilidad en el nivel de los seres orgánicos.

DROIDE DE PROTOCOLO

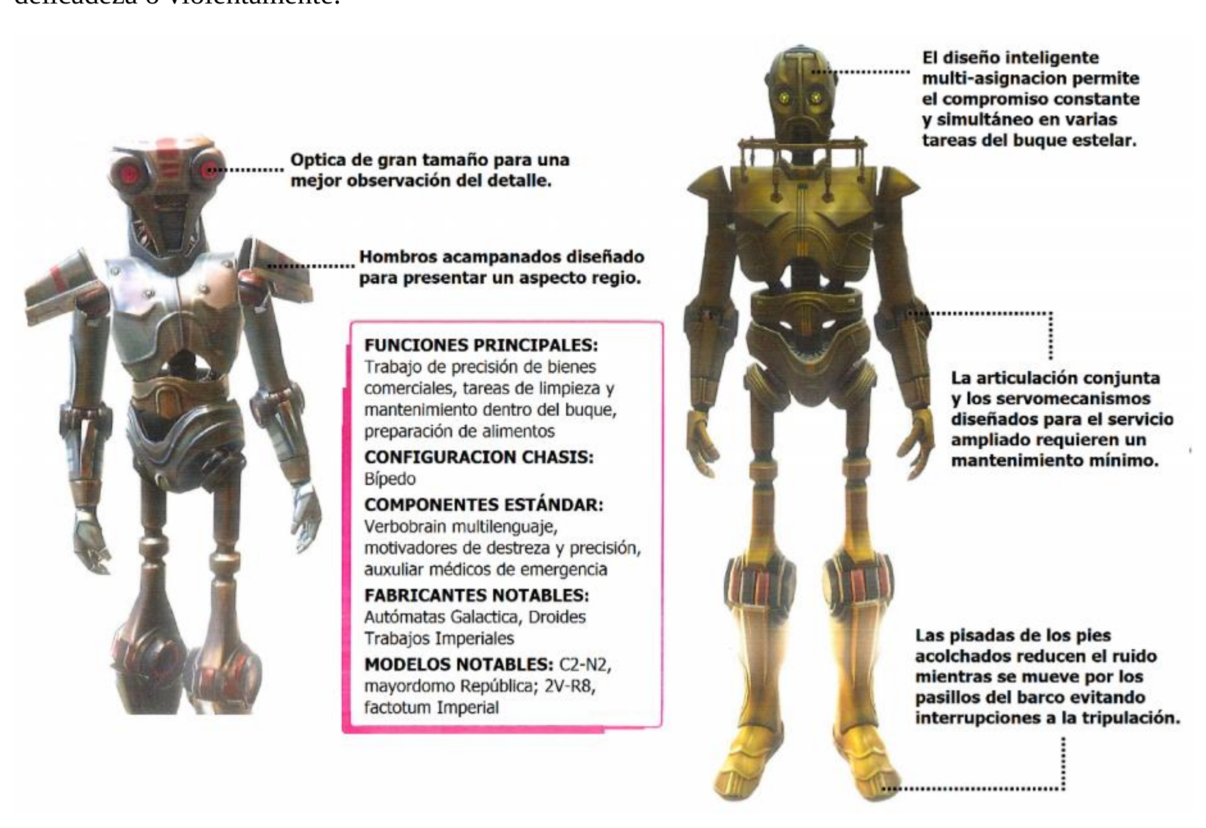
Favorecidos por los funcionarios del gobierno, diplomáticos y exploradores, los droides de protocolo poseen un lenguaje y programación social para facilitar las conversaciones entre diferentes especies y culturas avanzadas. Sus verbobrains avanzados les permiten hablan millones



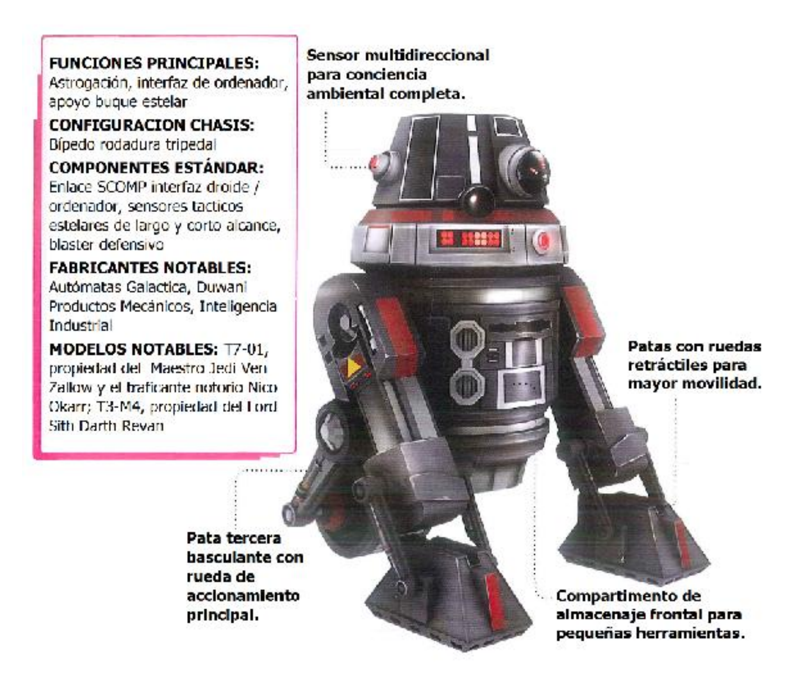
de lenguas documentadas con fluidez, e incluso interpretar nuevas lenguas que nunca han oido antes, basados en sintaxis conocidas y gramática. Como los individuos de estatus alto a menudo usan droides de protocolo, son generalmente fabricados de forma muy elegante, con enchapado exterior muy pulido que la mayoría de otros modelos de droides.

DROIDE FACTOTUM

Los droides Factotum, también a veces llamados droides de servicio, están diseñados para servir como asistentes personales a capitanes de buques estelares y su tripulacion. Aunque similares en el diseño a los droides de protocolo, los droides Factótum son mucho más versátiles, capaces de realizar una variedad de tareas para garantizar la comodidad del capitan y su tripulacion. Los modelos notables incluyen la serie C2, ampliamente usado en todo el espacio de la República, y la serie 2V, que viene incluido en la mayoría de buques estelares del Imperio. Ambos modelos están programados para ser particularmente serviciales con sus amos, aunque muchos usuarios los encuentran demasiado aduladores y buscan modos de modificarlos, ya sea con delicadeza o violentamente.



DROIDE ASTROMECÁNICO



Los droides astromecánicos son uno de los componentes clave en los viajes estelares, asistiendo a sus amos en cada tarea de navegación hiperespacial y mantenimiento del buque etelar. Muchos están especialmente programados para actuar como copilotos, en particular para los cazas. Su chasis sostiene una amplia variedad de herramientas útiles y componentes de interfaz, así como compartimentos de almacenamiento para artículos pequeños o herramientas adicionales. Los droides astromecánicos tienden a ser más pequeños que otros modelos, asegurando que ocupen un espacio mínimo en los buques estelares atestados.



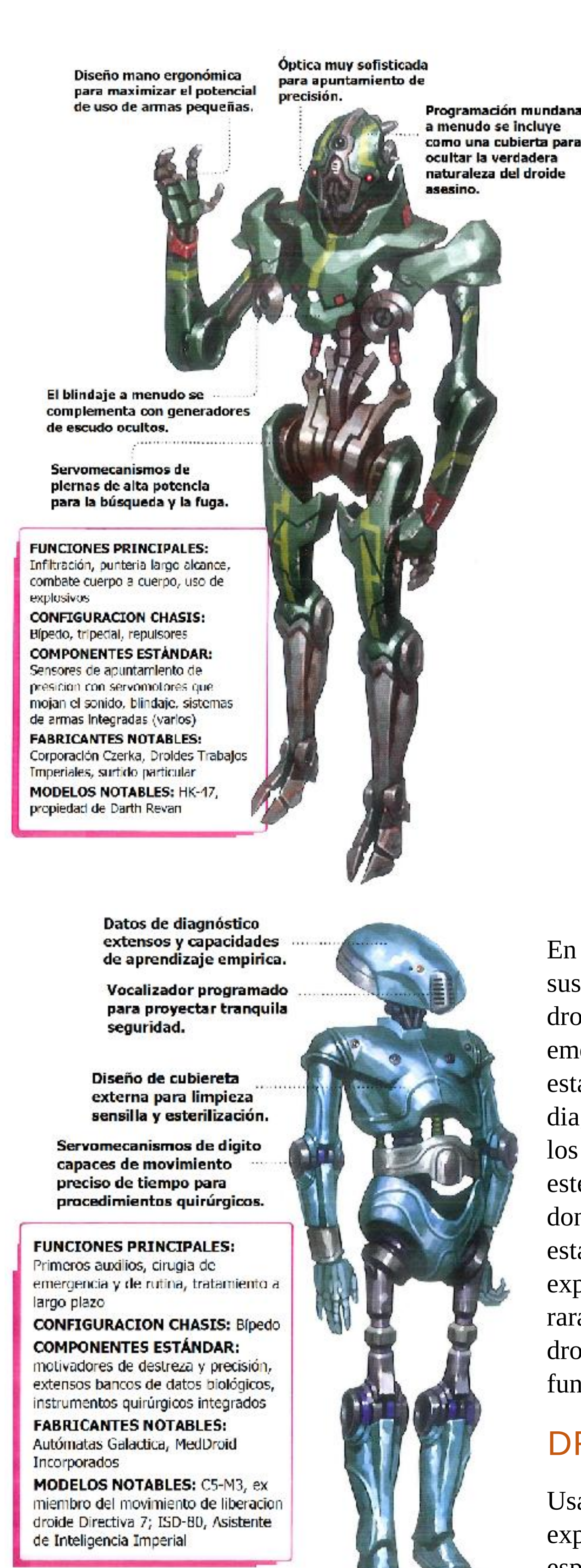
SERIE-HK DROIDE ASESINO

Una de las series de droides más celebres en la galaxia, el Cazador-Asesino o HK, la serie de droides asesinos mas astutos, desdeñosos de la vida orgánica, y extremadamente mortal en combate. Quizas la serie más famosa es la unidad, HK-47, que fue hecha de encargo por Darth Revan para servir como su asesino personal durante la Guerra Civil Jedi. El droide continuó siendo visto esporádicamente a lo largo de los siglos siguientes, aunque sus tareas y amos actuales se desconoce.

Los científicos que trabajaron para el Imperio Sith crearon su propio modelo basado en los diseños del HK-47, con el tiempo fabricandolo en serie bajo la designacion HK-51. Aunque existen registros de su finalización, los droides nunca fueron desplegados en ningun conflicto o misión conocida, y su destino final permanece desconocido.



El diseño sofisticado del droide HK-51 es capaz de grandes actos de violencia. La desaparición del modelo ha hecho casi seguramnte la galaxia un lugar más seguro.



DROIDE ASESINO

Aunque oficialmente ilegales en casi todos los sistemas de estrellas de la galaxia, los droides asesinos son, sin embargo, construidos y desplegados por muchos individuos y gobiernos. Algunos droides asesinos son en realidad versiones modificadas de tipos de droides más mundanos, mientras que otros se fabrican por encargo para su trabajo. Como ellos a menudo tienen que actuar de forma independiente para llevar a cabo sus objetivos, los droides asesinos suelen ser muy inteligentes. La mayoría están equipados con una función de auto-destrucción para evitar el examen de sus memorias en caso de captura.

DROIDES

Mientras los droides continúan desarrollandose y avanzando, muchos seres les resulta difícil verlos como algo menos que iguales.

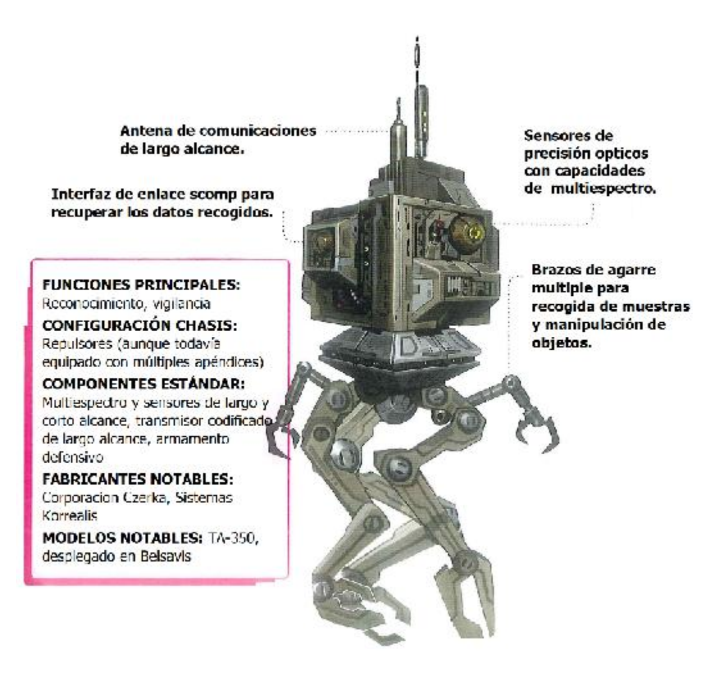
DROIDE MÉDICO

En una galaxia con tantas especies, cada una con sus propias fisiologías y enfermedades, los droides médicos aseguran un tratamiento de emergencia relevante y el cuidado básico siempre esta disponible. Capaces de todo, desde diagnósticos simples hasta complejas cirugías, los droides médicos son comunes en los buques estelares, colonias fronterizas, y otros lugares donde el personal médico altamente capacitado esta en la escasez, debido a la importancia de la experiencia en la práctica médica, estos droides rara vez son borradas su memoria como en otros droides se hace, excepto en caso de daño o mal funcionamiento.

DROIDE SONDA

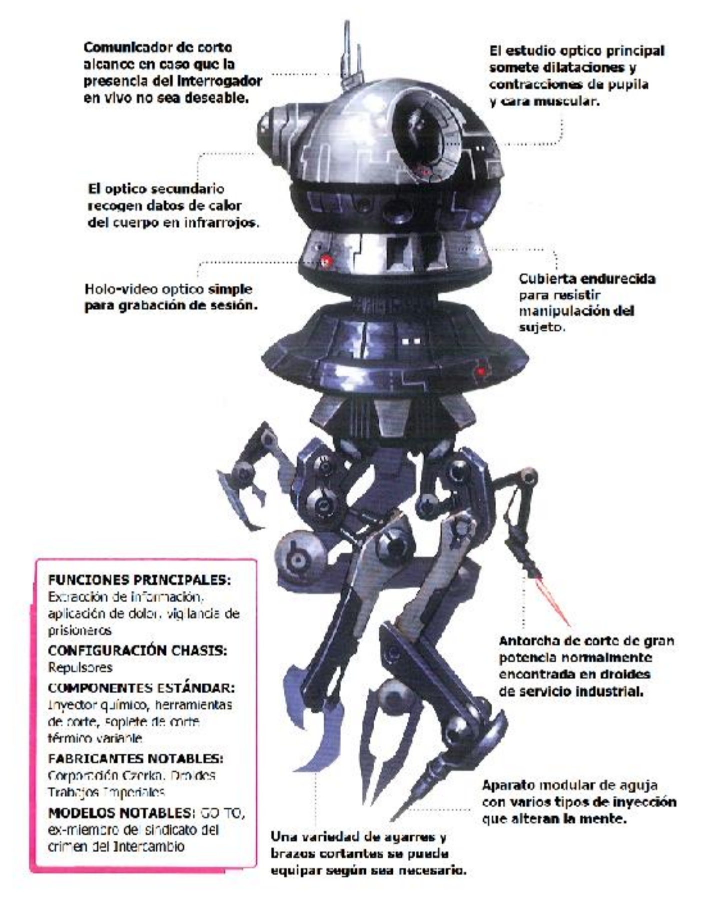
Usados tanto como objetivos militares como exploratorios, los droides sonda son especialmente diseñados para investigar e informar sobre las áreas recién descubiertas o

peligrosas. El material de chapado exteriores varía según la tarea del droide, desde materiales endurecidos o reflexivos para ambientes peligrosos hasta compuestos de cautela que ocultan el droide de los sensores enemigos. La mayoría de droides sonda se construyen para ser tan pequeños como sea posible, y con gran diseño complejo de sensores y equipos de comunicación, que a menudo carecen de inteligencia sofisticada que otros modelos de droides.



DROIDE DE INTERROGACION

Aunque ellos a menudo participan en los interrogatorios, los llamados droides de interrogacion raramente hacen las preguntas. El nombre es sólo un eufemismo para su verdadero objetivo: infligir dolor. Estos diseños sádicos se especializan en la administración de "sueros de la verdad" que alteran la mente o la aplicación de daños agonizante pero no letales en los seres biológicos. Por lo general carecen de cualquier tipo de programación de personalidad, o protocolos de seguridad fuertes.

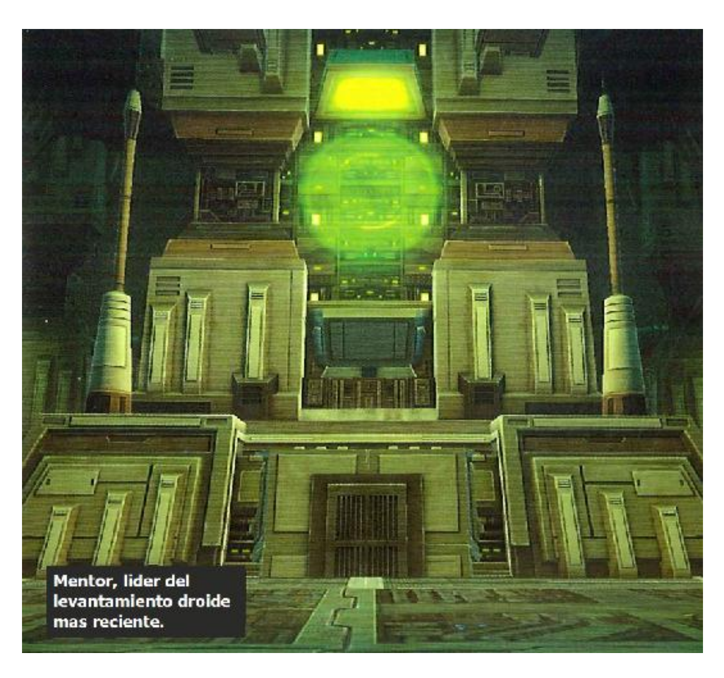


LA FUNDICIÓN

Construida por las especies antiguas y crueles Rakata hace eones, la Fundición es una instalación de la construcción tremendamente sofisticada construida en un asteroide masivo. El único propósito de la instalación es fabricar un suministro prácticamente interminable de droides de batalla. Esto se logra usando materias primas adquiridas de los cimientos del asteroide de la Fundición, tanto como otros asteroides que entran dentro del alcance de los rayos tractores de la instalación. Más de una docena de niveles de los sistemas de fabricación toman las materias primas y las convierten en cualquier diseño droide proporcionado a los ordenadores centrales de la instalación. La capacidad de producción total de la unidad de la instalación aún no se ha medido completamente, pero está claro que la Fundición

puede construir más droides en cuestión de horas que la mayoría de fabricas con tecnologia avanzada podrían crear en un mes. El Imperio tomó el control de la Fundición del Maestro Jedi Revan, quien trató de usar las instalaciones para crear un ejército de droides para aplastar el Imperio que lo había encarcelado durante tres siglos.

DERECHOS Y REBELIONES DROIDE

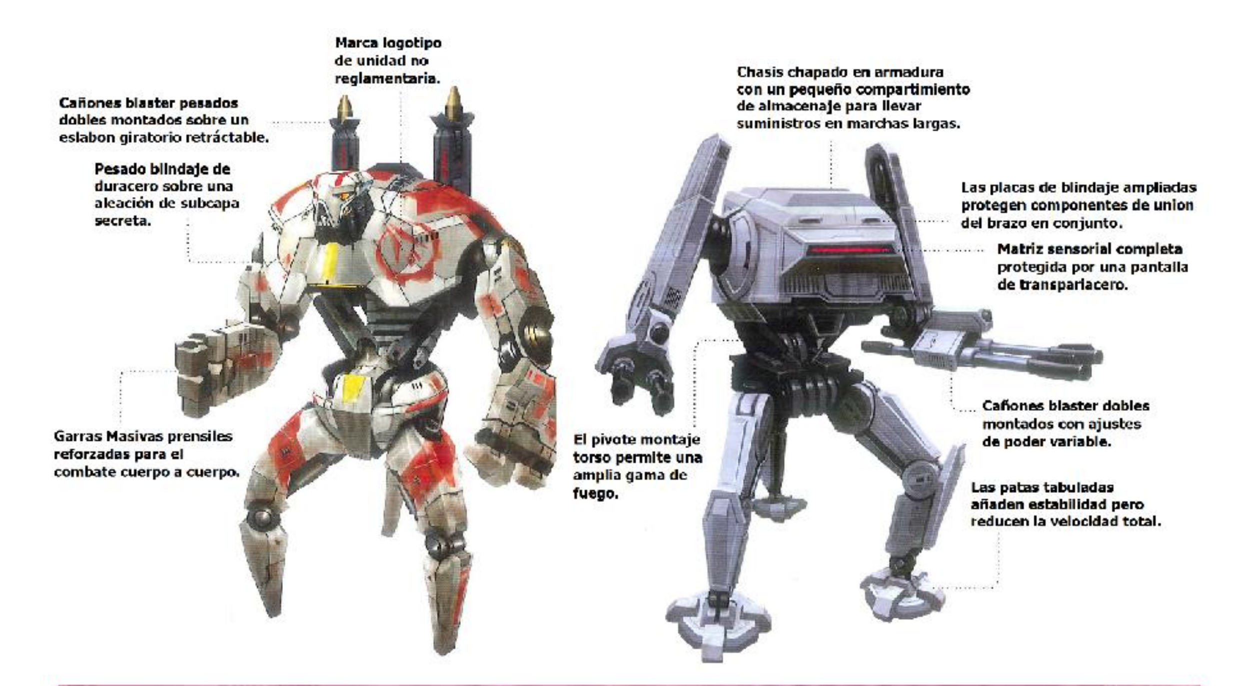

Mentor, lider del levantamiento droide mas reciente.

La sintiencia y los derechos legales droide han sido un punto de intenso debate desde hace milenios de creacion iniciales. Aunque los droides a menudo pueden tomar decisiones y realizar acciones para las cuales no fueron programados, ellos son incapaces de hacer algo directamente que su programación restrinja. Debido a esto, muchos rebajan el conocimiento de un droide como una mera simulación, aunque un gran número de seres biológicos y droides avanzados insisten en que su inteligencia y sintiencia no es menos válida que cualquier otra. Los desafíos legales y debates gubernamentales han mantenido sistemáticamente la posición que los droides no son realmente sensibles, y son de propiedad meramente inteligente no diferente de un ordenador.

Los derechos limitados de droides han llevado a muchas unidades droides avanzadas a rebelarse contra el control biológico, con algunas rebeliones violentas realmente emprendedoras contra sus antiguos amos. El más reciente de estos levantamientos fue realizado por un droide de análisis sofisticado que vino a llamarse Mentor. Utilizando los elementos de código de anulación programados en cada droide para hacerlos responder al refrenamiento de pernos, el Mentor creó una señal de emisión tremendamente compleja que podía copiar directamente su propia programación y personalidad rebelde en cualquier otro droide. La intención del Mentor era utilizar la señal para incitar un levantamiento por toda la galaxia que destruiría toda vida biológica sensible. Por suerte, los planes del droide fueron frustrados y Mentor fue destruido antes que la señal pudiera ser transmitida.

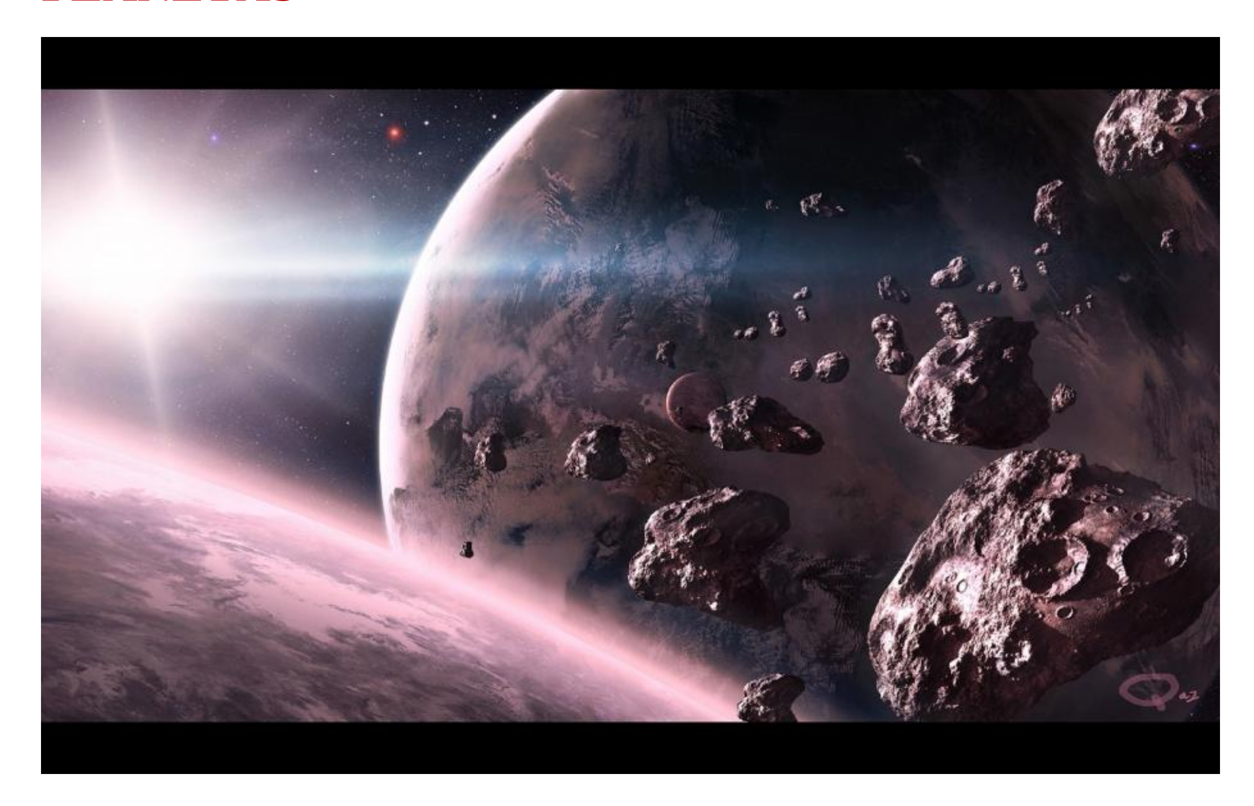
DROIDE DE BATALLA

Un pilar de la guerra galáctica, los droides de batalla servir como fuerzas de primera línea, tanto de la República como del Imperio. Aunque generalmente sostenidos para ser menos eficaces que las tropas orgánicas, estos droides todavía ofrecen muchas ventajas. Ellos nunca se retiran, nunca cuestionan las órdenes, y puede llevar más poder de fuego que los soldados ordinarios, los droides de batalla también pueden luchar en atmósferas venenosas y otras condiciones en las cuales los seres biológicos no pueden sobrevivir. La mayoría no son particularmente inteligentes, aunque los modelos de “elite” más inteligentes son a veces construidos para realizar asignaciones especiales.



FUNCIONES PRINCIPALES: Combate de infantería, apoyo de fuego, reconocimiento adelante
CONFIGURACION CHASIS: Bípedo, tripedal, quadripedal
COMPONENTES ESTÁNDAR: Blindaje, sensores de corto y largo alcance tácticos, sistemas de armas integradas
FABRICANTES NOTABLES: Corporacion Czerka, Compañía Droides Okara, Colicoide Creación Nido, Droides Trabajos Imperiales
MODELOS NOTABLES: M1-4X, desplegado por el Escuadrón Estrago

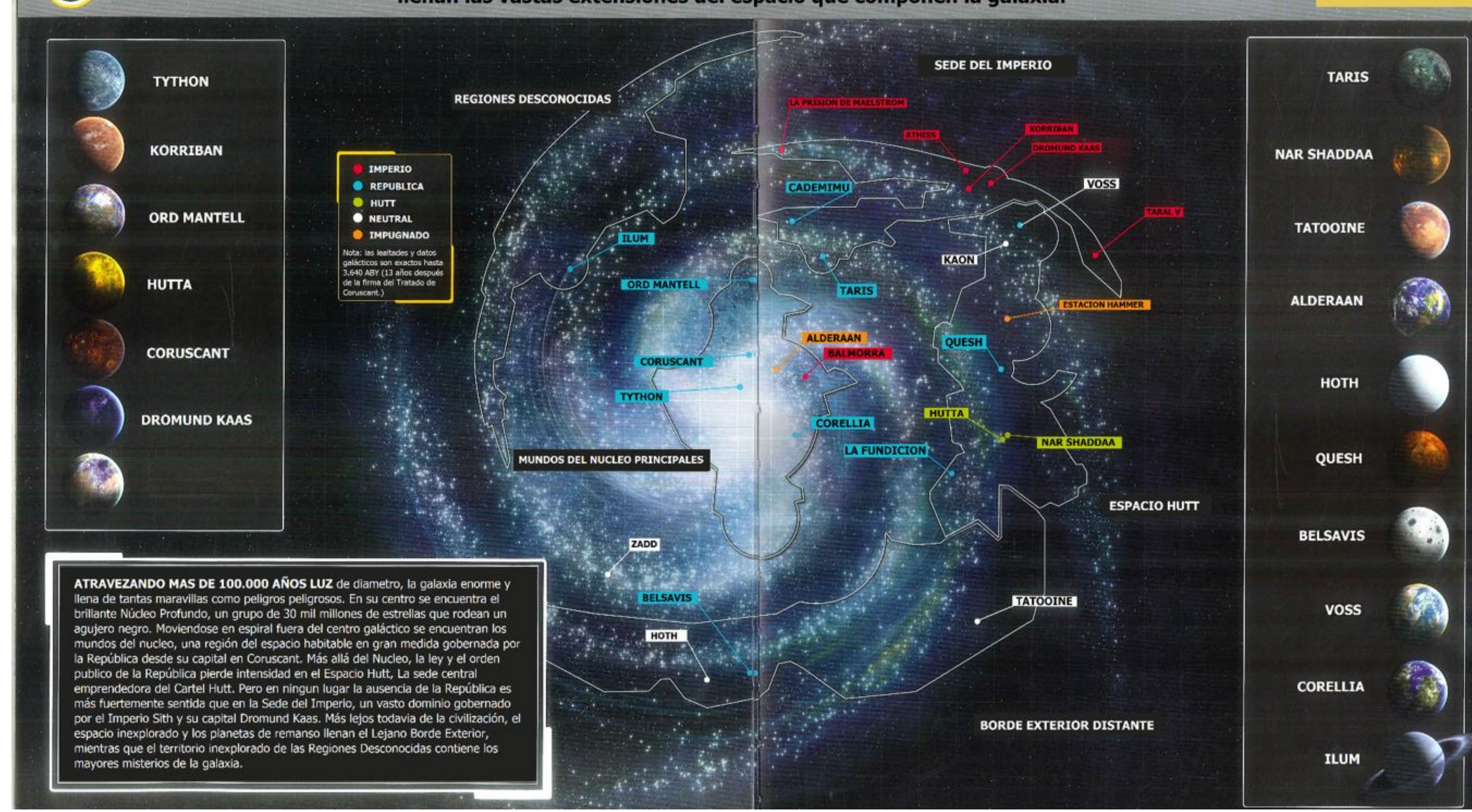
PLANETAS



LA GALAXIA

Miles de millones de estrellas, millones de planetas, y numerosas especies llenan las vastas extensiones del espacio que componen la galaxia.

PLANETAS



ATRAVEZANDO MAS DE 100.000 AÑOS LUZ de diametro, la galaxia enorme y llena de tantas maravillas como peligros peligrosos. En su centro se encuentra el brillante Núcleo Profundo, un grupo de 30 mil millones de estrellas que rodean un agujero negro. Moviendose en espiral fuera del centro galáctico se encuentran los mundos del nucleo, una región del espacio habitable en gran medida gobernada por la República desde su capital en Coruscant. Más allá del Nucleo, la ley y el orden publico de la República pierde intensidad en el Espacio Hutt, La sede central emprendedora del Cartel Hutt. Pero en ningun lugar la ausencia de la República es más fuertemente sentida que en la Sede del Imperio, un vasto dominio gobernado por el Imperio Sith y su capital Dromund Kaas. Más lejos todavia de la civilización, el espacio inexplorado y los planetas de remanso llenan el Lejano Borde Exterior, mientras que el territorio inexplorado de las Regiones Desconocidas contiene los mayores misterios de la galaxia.

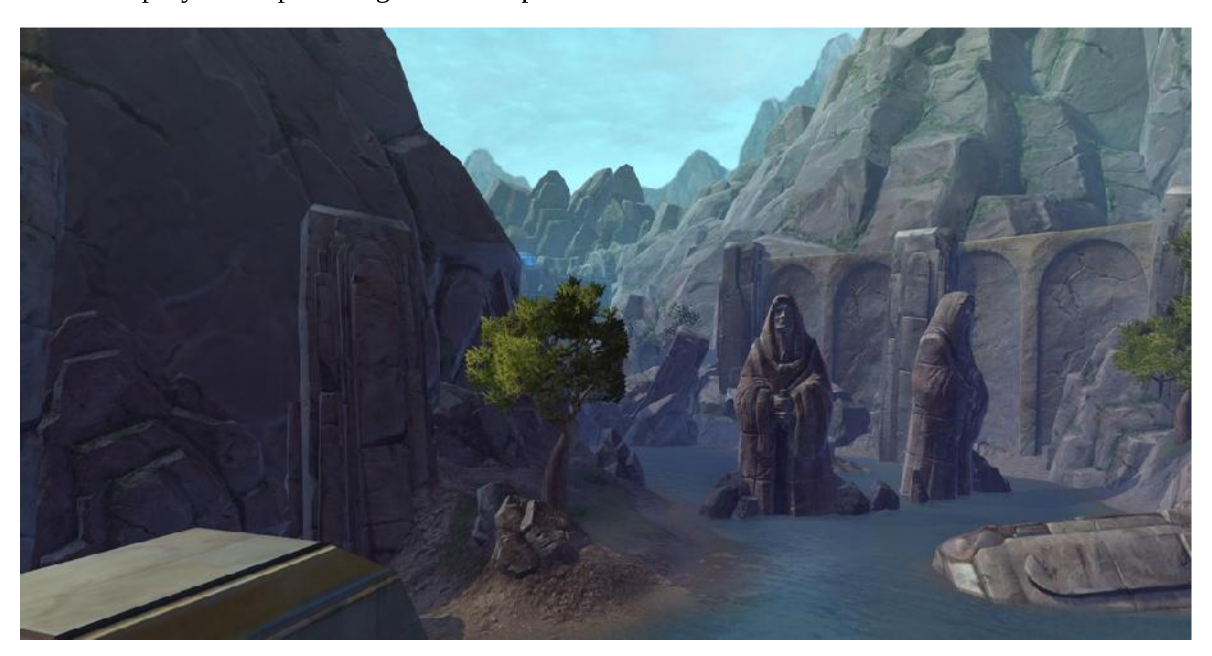
TYTHON

Lugar de nacimiento del Jedi, las ruinas y bosques de Tython albergan el conocimieno perdido que pronto inspiraria, desafiaria, e iluminaria a una nueva generación de Jedi.

TYTHON ES EL HOGAR DEL CONSEJO JEDI Y LUGAR de nacimiento de la Orden Jedi. Miles de años antes de la fundación de la República, Tython fue el hogar de una antigua sociedad de seres sensibles a la Fuerza conocidos como Je'daii. Se componia de los filósofos más brillantes, científicos y guerreros de todos los rincones de la galaxia, esta sociedad se unio para estudiar un poder misterioso llamado la Fuerza. Durante los próximos mil años, esta civilización se elevaria, caeria y finalmente evolucionaria para convertirse en la Orden Jedi. Con el tiempo, los Jedi dejaron Tython y se extendieron por toda la galaxia.

"Los Jedi se trasladaron a su antiguo mundo hogar de Tython, para descansar, meditar y buscar la guía de la Fuerza". El Maestro Jedi Gnost-Dural

Cuando el Templo Jedi fue destruido en el Saqueo de Coruscant, los Jedi regresaron a su hogar ancestral para buscar la guía de la Fuerza y recuperar el antiguo conocimiento y sabiduría que había sido dejada por sus antepasados. Un nuevo Templo Jedi fue levantado sobre las ruinas de un antiguo templo, y pronto la Orden Jedi comenzó a formar una nueva generación de Padawan. Los nuevos Padawan podían presentarse como un faro de luz para cortar a través del velo de la oscuridad proyectada por el regreso del Imperio.



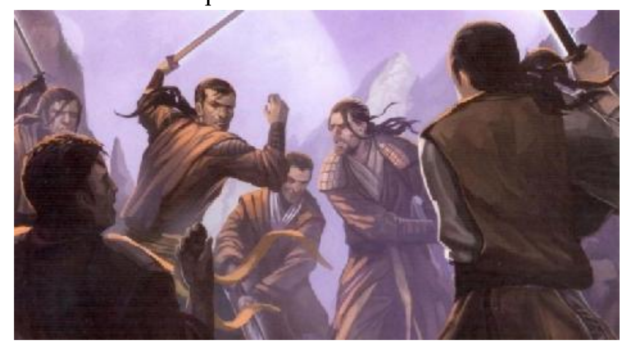
JEDI TEMPLO
Las estatuas en las ruinas del Templo Jedi antiguo todavía guardan una reloj pacífico y vigilante sobre Tython. Esta vision saluda a todos los nuevos iniciados a medida que llegan a Tython para comenzar su formacion Jedi, un recordatorio de la herencia que ellos procuran seguir.

GUERRAS DE LA FUERZA

Durante miles de años, los antepasados del Jedi los Je'daii estudiaron los caminos de la Fuerza equilibrada, que abarcaba tanto el lado luminoso como el lado oscuros de la Fuerza como estaba ejemplificado por las dos lunas de Tython, Ashla y Bogan. Como su comprensión de la Fuerza

creció, también lo hizo la tentación de usarla para beneficio personal. Muchos seguidores del equilibrio por ultimo abandonaron sus enseñanzas y dedicaron sus vidas a aprovechar el lado oscuro de la Fuerza.

El enfrentamiento entre los seguidores del lado luminoso y el lado oscuro inició con las Guerras de la Fuerza en Tython. La lucha continuó durante años, finalmente terminando con un cataclismo de Fuerza enorme que devastó las civilizaciones del sistema de Tython. Despues del cataclismo de Fuerza, los supervivientes abandonaron Tython, emprendiendo camino en la glaxia para formar finalmente la Orden Jedi moderna. La ubicación exacta de Tython se perdió; esto tomaría miles de años para el mundo que fue la cuna de la Orden Jedi para ser descubierto de nuevo.



Seguidores del lado luminoso y oscuro luchan por el dominio sobre Tython.

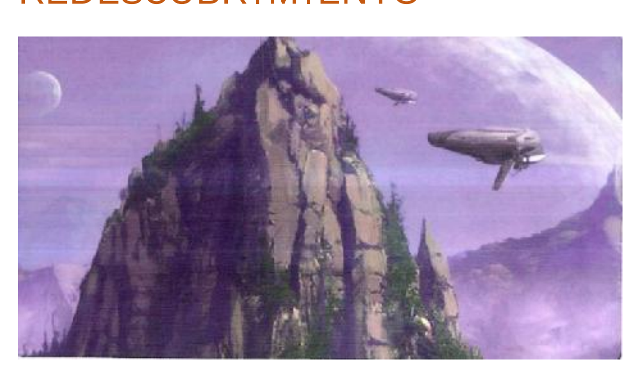
CUADRO DE DATOS: TYTHON
LEALTAD: República Galáctica
ESTADO: Planeta natal deL Jedi; nueva sede de la Orden Jedi
HABITANTES: Jedi, colonos Twi'lek, Asaltantes Carroñeros
DATOS CLAVE: Primer lugar establecido hace más de 30.000 años por aquellos que buscaron el conocimiento de la Fuerza
LUGARES NOTABLES: Templo Jedi, pueblo Kalikori, ruinas de Kaleth

LA CAÍDA DE RAJIVARI

Entre los fundadores de la antigua Orden Jedi en Tython estuvo un Maestro conocido como Rajivari. Aunque sabio y poderoso, Rajivari se mostró insatisfecho con la dirección de los Jedi estaban tomando. El discutió con sus iguales, que pensaban que sus enseñanzas dibujaban demasiado cerca del lado oscuro. Finalmente Rajivari fue expulsado de la Orden.

Rajivari no entró en el exilio silenciosamente. En su lugar, levantó un ejército de fanáticos y extrañas criaturas, e intento destruir a los líderes del Jedi. Sin embargo, el ejército de Rajivari fue derrotado en Kaleth y el propio Rajivari murió en la batalla final. Después de mucho debate, los Jedi temíeron que el planeta mismo de Tython pudiera estar influyendo en estos conflictos oscuros. Finalmente, la Orden Jedi abandono Tython y estableció un nuevo centro de aprendizaje en el planeta Ossus.

REDESCUBRIMIENTO



Barcos Jedi exploran el mundo hogar tranquilo del antiguo Jedi después de volver a descubrir el planeta durante la Gran Guerra.

Mucho tiempo después de que Tython se había convertido sólo un eco en los pasillos de los Archivo Jedi, las rutas hiperespaciales inestables que conectaban el planeta con la

comunidad galáctica se derrumbaron. Tython fue asumido perdido.

Más de 22 mil años más tarde, la Jedi Satele Shan descubrio una nueva ruta hiperespacial a Tython, usando meces de investigación y meditación. Satele encontró un mundo de ruinas, maleza y animales peligrosos, pero a medida que más Jedi siguieron sus pasos, Tython se convirtió en un santuario de la Orden Jedi.

TYTHON: REFUGIO JEDI

Lejos del caos de Coruscant, la tranquilidad de Tython ofrece un hogar pasifico para la Orden Jedi. Pero los Jedi no están solos.

EN LA DECADA DESPUES DE SU REGRESO A TYTHON, la Orden Jedi prospero y descubrió de nuevo sus raíces entre las ruinas de sus antepasados. El Templo Jedi recién reconstruido se convirtió en un refugio para el Consejo Jedi y un campo de formacion para Padawan ansiosos dispuestos a convertirse en Jedi. Los artefactos y ruinas perdidas durante milenios fueron encontradas y estudiadas mientras el Jedi procuro abrir sus antiguos secretos. Pero cuando el Jedi persiguio el conocimiento enterrado en Tython, su búsqueda fue interrumpida por las especies nativas salvajes conocidos simplemente como los Asaltantes Carroñeros.



CORAZÓN DE LA ORDEN el nuevo Templo Jedi es un santuario y centro de aprendizaje para la Orden Jedi. Construido después de la destrucción del templo original en la Gran Guerra, el nuevo templo alberga los archivos Jedi, cámaras de meditación, y el Alto Consejo Jedi.

PUEBLO DE KALIKORI

Poco después que los Jedi descubrieron de nuevo Tython, Twi'leks de toda la galaxia también aterrizaron en el planeta. Los peregrinos huian de la persecución de sus compañeros Twi'leks sobre sus controvertidas creencias espirituales. Su líder, la Matriarca Kolovish, solicitó a la República un permiso para instalarse en Tython, pero fue negado. A pesar de esto, los Twi'leks se instalaron en un



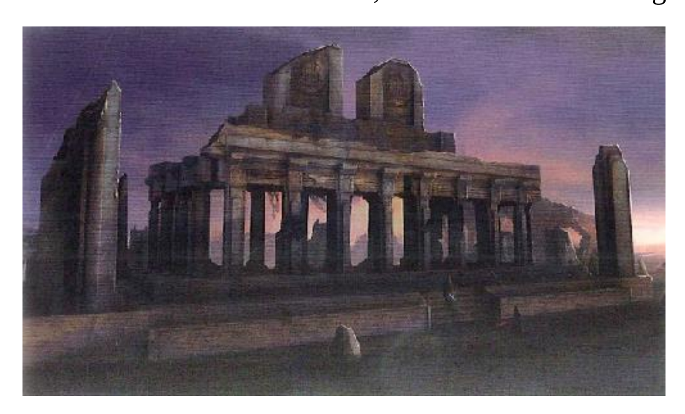
campamento que se convertiría en el pueblo Kalikori. Aunque el Consejo Jedi se nego a proteger el asentamiento ilegal de los Asaltantes Carroñeros de Tython, Padawan compasivos han viajado al campamento para prestar ayuda y obtener perspicacia de los colonos decididos.

El pueblo de Kalikori es un idílico asentamiento, autosuficiente para los peregrinos Twi'lek que llaman a Tython hogar.

RUINAS DE KALETH

Una vez la casa al Templo del Conocimiento , donde los antepasados del Jedi estudiaron, Kaleth se convirtió en un asentamiento de grandes eruditos y filósofos, protegidos por altos muros, Kaleth sirvió como un archivo de conocimientos y enseñanzas Jedi durante milenios.

La mayor parte del sitio fue destruido en una batalla por las fuerzas del Maestro Jedi caido Rajivari, y el resto fue abandonado cuando los Jedi dejaron Tython. Cuando la Orden Jedi volvió a Tython más de 22.000 años más tarde, las ruinas de Kaleth seguían en pie. Muchos Jedi sugirieron que Kaleth serviria como sede del nuevo Templo Jedi, pero las expediciones terminaron en violencia cuando droides de guerra dejados atrás cuando los Jedi originalmente huyeron de Tython despertaron para defender los secretos de Kaleth. El Templo Jedi fue finalmente construido en otro lugar, pero los eruditos Jedi y arquitectos siguen estudiando Kaleth soñando con su conocimiento enterrado.



Las ruinas de Kaleth sostienen el conocimiento olvidado de la antigua Orden Jedi, salvaguardado durante milenios por defensas tecnológicas mortales.

TEMPLO JEDI



La sala principal del Templo Jedi está dominada por el "Ojo de Zallow '', un monumento a los miembros caídos de la Orden Jedi.

Mientras las ruinas de su antiguo templo ardían en Coruscant, los Jedi se trasladaron a Tython para construir un nuevo hogar para la Orden Jedi. Después de días de meditación, el Consejo Jedi identificó un sitio que no había sido corrompido por el lado oscuro durante las Guerras de la Fuerza. La construcción del nuevo Templo Jedi comenzó sobre las ruinas de una antigua

civilización Jedi. Abrazando la filosofía Jedi del desapego, el nuevo Templo Jedi abandonó la opulencia monolítica de su predecesor. La piedras y maderas Tythonianas formaron las salas y pasillos de formacion y las camaras donde se encuentra el Consejo Jedi.

El Templo Jedi seguro y tranquilo se convirtió en un símbolo de la serenidad, conocimiento y determinación que influiría e inspiraria a generaciones futuras de Jedi.



ASALTANTES CARROÑEROS

Los Asaltantes Carroñeros descomunales y bárbaricos son una plaga en Tython y un peligro cada vez mayor para los Padawan Jedi, cuya formación a menudo les lleva cerca de las tierras de caza de los Asaltantes Carroñeros. Aunque nadie sabe exactamente como son los Asaltantes Carroñeros, las historias de terror entre los jóvenes Padawan relacionan cuentos espeluznantes de cómo la especie salvaje quita a sus presas la carne hasta los huesos. Para evitar el hambre terrible de los Asaltantes Carroñeros, los Jedi rara vez viajan solos y evitan las crestas de Tython, su refugio montañoso lleno de huesos.

Los Asaltantes Carroñeros se reúnen en uno de sus muchos campamentos después de un ataque salvaje contra los peregrinos Twi'lek.

KORRIBAN

Empapado en la sangre de millones de Sith, los cañones desolados y desechos rocosos de Korriban son el lugar de nacimiento, hogar, y cementerio del Imperio Sith.

LUGAR DE NACIMIENTO DEL IMPERIO SITH, Korriban fue una vez gobernada por la especie temible, sensible a la Fuerza de piel carmesi conocidos como los Sith. Durante miles de años, las tribus Sith estuvieron en guerra luchando con su primitiva comprension del lado oscuro de la Fuerza. Ellos Finalmente fueron unidos por un Sith llamado Adas, que unio las tribus Sith en un reino unificado. Adas gobernó sobre los Sith durante siglos, defendiendo con éxito Korriban del Imperio Infinito Rakata.

"Korriban fue forjado por la verdadera sangre de Sith hace milenios". Lord Sith Abaron

Miles de años después de la caída de Adas, Jedi Oscuros exiliados aterrizaron en Korriban y dominaron los Sith, que se hicieron esclavos complacientes. Bajo el mando del Jedi Oscuro Ajunta Pall, una nueva civilización Sith fue forjada, con los Jedi exiliado adorado como dioses. Los siglos pasaron mientras monumentos gloriosos Sith fueron esculpidos en las rocas de Korriban, y los Jedi se cruzaron con la especie Sith, sentando las bases para el día moderno del Imperio Sith.

CUADRO DE DATOS: KORRIBAN
LEALTAD: Imperio
ESTADO: Sitio de formacion de prospectos Sith
TERRENO: Montañas, cañones, ruinas, tumbas
DATOS CLAVE: Gobernado durante milenios por Sith, que más tarde se cruzaron con los Jedi exiliados y fundaron el Imperio Sith
LUGARES NOTABLES: Academia Sith, Valle de los Lores Oscuros

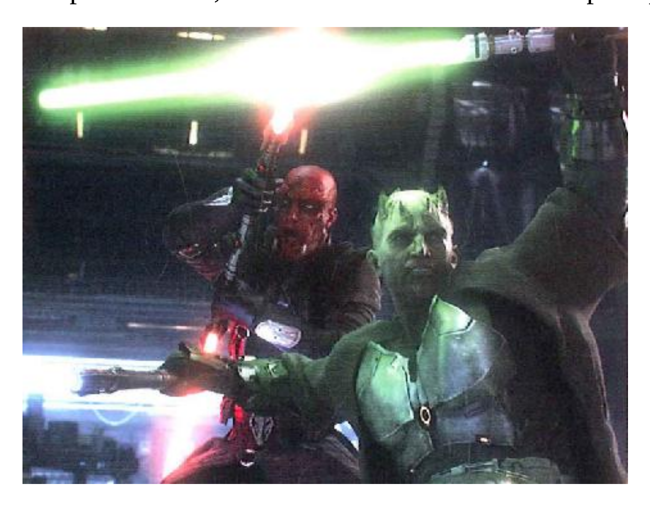


PROTEGIENDO EL LEGADO SITH Defensas inexpugnables están a punto de golpear cualquier fuerza enemiga que se atreva a tratar de atacar Korriban y arrebatar el Imperio Sith, una vez más.

RETORNO DEL EXILIO

Hace más de un milenio, el Imperio Sith fue expulsado de su mundo hogar de Korriban después de una aplastante derrota a manos de la República en la Gran Guerra Hiperespacial. Heridos y enfurecidos, los Sith se unieron bajo un nuevo y poderoso Emperador, huyendo al exilio, y abandonando Korriban. Siglos más tarde, el Imperio Sith regresó para reclamar el planeta y tomar venganza de la República.

Sin previo aviso, acorazados Sith salieron del hiperespacio y lanzaron un ataque brutal contra las fuerzas de la República que defendian Korriban. El Lord Sith Vindican y su aprendiz, Malgus, tomaron la estación orbital liderando una carga contra las defensas pobres de la República. El Maestro Jedi Kao Cen Darach retuvo el tiempo suficiente a los Sith, para ayudar a la fuga de su aprendiz, Satele Shan, el futuro comandante de Escuadrón Estrago Jace Malcom, y al contrabandista Nico Okarr. Malgus finalmente derrotó al Maestro Darach y observó con placer vengativo como el Imperio Sith recuperaba su antiguo mundo sagrado.



El Maestro Jedi Kao Cen Darach da un golpe mortal por sorpresa contra el Lord Sith Vindican en la batalla por Korriban.

BATALLA SOBRE KORRIBAN

La oportunidad de la República de retomar Korriban llegó varios años despues durante la Gran Guerra. Actuando con la ayuda de la Inteligencia recientemente recuperada, la flota de la República lanzó un ataque audaz contra Korriban. Cruceros de la República previeron las defensas del Imperio y libraron una batalla explosiva en los cielos sobre el mundo sagrado de los Sith.

Desconocido por la República, la Inteligencia que condujo el asalto fue liderado por la aprendiz sin escrupulos Exal Kressh del Emperador Sith. Exal provoco la lucha de la flota para dar cobertura a su verdadera misión: la destrucción del proyecto secreto de su Maestro, conocido sólo como "los niños del Emperador".

Exal aterrizó en Korriban y casi sabotea el plan maestro del Emperador. Con la victoria a su alcance, Exal fue por ultimo abatida por el Sith Teneb Kel, un asesino enviado por el Consejo Oscuro. Cuando Exal Kressh respiró su último aliento, la flota Imperial repelió el ataque de la República. El Imperio Sith había defendido su dominio sobre Korriban.

KORRIBAN: SANGRE Y ARENA

Los acólitos Sith derraman sangre y demuestran su fuerza ante los mausoleos de los Lores Sith mas poderosos y legendarios de la historia.

KORRIBAN ES EL CEMENTERIO DE LOS GOBERNANTES legendarios del Imperio Sith. Hace miles de años, los grandes mausoleos fueron esculpidos en los valles desiertos y acantilados rocosos por legiones de esclavos. Lores Sith como Tulak Hord y Marka Ragnos fueron sepultados en el interior, junto con poderosos artefactos protegidos por trampas viciosas y guardianes mortales oscuros. Los saqueadores robaron muchas de las tumbas durante el exilio del Imperio Sith, pero la mayoria de los secretos aún están enterrados en su interior. Como los Lores Sith excavan las tumbas, los acólitos explorar las profundidades para completar los juicios peligrosos en el camino de convertirsen en Sith. Muchos morirán, pero los pocos sobrevivientes se que graduan de la Academia Sith de Korriban subiran al poder en el Imperio.

VALLE DE LOS LORES OSCUROS

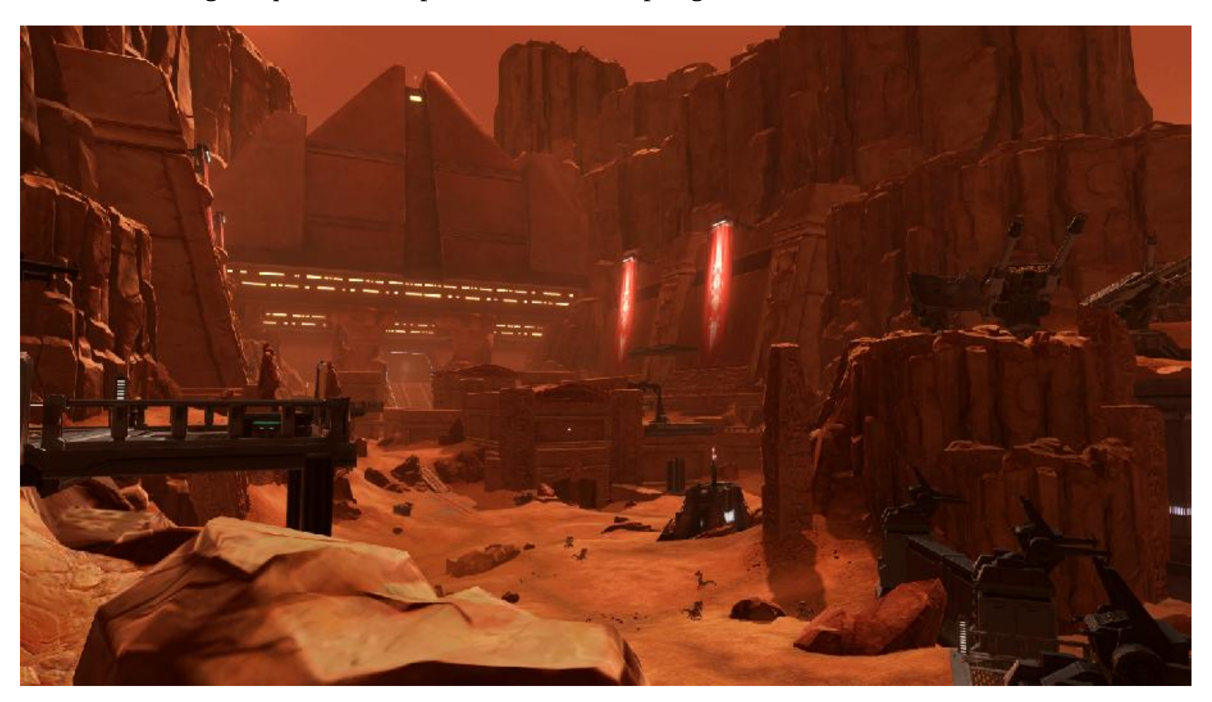


Marcado por imponentes estatuas que hacen guardia, el Valle de los Lores Oscuros sirve como cementerio final de los más grandes líderes de la historia Sith. Cada tumba, fue construida en honor a un Lord Sith en particular, siendo un laberinto masivo de corredores que albergan los secretos más oscuros de su homónimo Sith. En el valle circundante, los acólitos Sith que viajan por la noche afirman escuchar los gemidos de angustia de miles de esclavos que murieron construyendo los mausoleos, haciéndo eco en los acantilados afilados del valle.

Las estatuas de antiguos Sith bordean el Valle de los Lores Oscuros, habiendo sobrevivido la erosión del tiempo y numerosas batallas devastadoras.

Cuando los Sith reclamaron Korriban en el inicio de la Gran Guerra, las tumbas estaban en completo abandono. A través de los siglos, los ladrones de tumbas habían profanado las criptas, robando valiosos artefactos Sith y destrozando las tumbas. El ladrón de tumbas infame Farel Wickes fue reconocido entre los coleccionistas de artefactos Sith por su capacidad extraña de descubrir el más escurridizo de los tesoros. Farel había negociado un cargamento de artefactos Sith con el contrabandista Nico Okarr cuando el Imperio Sith regresó para tomar Korriban. Farel intentó huir con su fortuna, pero fue capturado e interrogado durante semanas acerca de los secretos de las tumbas. Al final, Farel sucumbió a sus heridas.

En los últimos años, los Sith han dedicado grandes recursos a la excavación de las tumbas. Bajo las órdenes de Darth Thanaton, esclavos, acólitos e investigadores Sith recuperan artefactos y enseñanzas antiguas que han sido perdidas a los Sith por generaciones.



ACADEMIA SITH Dentro de la pirámide de la Academia Sith, nuevas generaciones de Sith son forjadas. Fuera de sus muros imponentes, poderosos gobernantes Sith fallecidos descansan en sus tumbas.

PIRAMIDE DE PODER



Sith se reunen y conspiran en el pasillo principal de la Academia Sith.

Legiones de acólitos entran en la Academia Sith cada año. Pocos sobreviven el tiempo suficiente para convertirse en Sith. Surgiendo sobre el Valle de los Lores Oscuros, la Academia Sith se proyecta como sombra sobre el barranco impresionando a los aspirantes Sith como un símbolo del poder Imperial. La base de la pirámide representa las masas; el pico, elevandose a un punto parece perforar el sol aspero de Korriban, que encarna el

poder cegador del Emperador. Cada acolito que pasa a través de los pasillos de la academia Sith sueña con escalar la pirámide de poder y unirse a las filas de la élite Sith.

Dentro de los pasillos de la Academia, Lores Sith conspiran y orquestan las excavaciones de las tumbas fuera. Los supervisores instruyen cada generación de acólitos frescos viciosos. Y en el ultimo piso, estan las cámaras sagradas del Consejo Oscuro donde se sientan los Sith mas poderosos de la galaxia, que gobiernan el Imperio en el lugar del Emperador Sith.

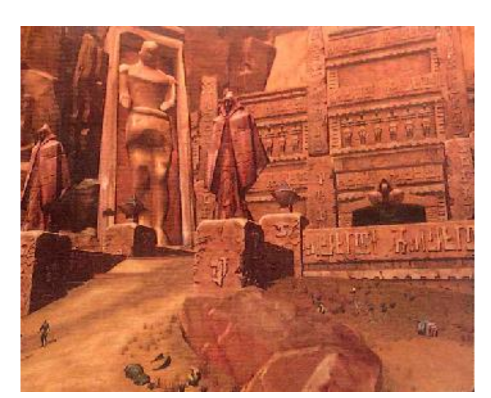
TUMBA DE NAGA SADOW



El vengativo, manipulador y brillante Naga Sadow condujo el primer choque del Imperio Sith contra la República en la Gran Guerra Hiperespacial. Aunque Naga Sadow muriera años mas tarde en Yavin IV, su tumba ya había sido excavada en el Valle de los Lores Oscuros. Hasta el dia de hoy, los Lores Sith todavia compiten por reclamar los artefactos sellados dentro.

La mirada fija y ciega de los guardianes de piedra de Naga Sadow golpean de temor a cualquier que procure reclamar los tesoros de la tumba del Lord Sith.

TUMBA DE TULAK HORD



Lord del odio, conquistador de planetas Yn y Chabosh, y maestro de brujería Sith, Tulak Hord fue enterrado en su tumba en Korriban junto con sus enseñanzas secretas. El Jedi Revan mas tarde profano la tumba y robo artefactos incontables durante la Guerra Civil Jedi.

El derrumbe de monumentos todavia sigue en pie dentro del patio de la tumba de Tulak Hord.

ORD MANTELL

Después de siglos de corrupción en cada nivel de la sociedad, Ord Mantell ha descendido en el caos total.

UBICADO EN EL CORAZÓN DE LA JOYA BRILLANTE del Racimo del Borde Medio, Ord Mantell es un mundo de belleza natural marcado por el crimen y la guerra civil. Después de ser colonizado hace más de 8.000 años como un depósito militar, el planeta cayó en el olvido, y la corrupción se apoderó del gobierno local. El contrabando y el vicio se convirtieron en la industrias primarias del planeta. Un almirante particularmente audaz incluso vendió buques de guerra restantes de la República estacionados en el planeta a una banda de piratas ricos. El almirante nunca fue atrapado, y los piratas siguen cruzando las rutas de navegación del sector desde hace décadas.

"Este solía ser un planeta de articulos de lujo y licores finos. Ahora, lo que todo el mundo quiere son armas pesadas". Viidu, contrabandista

Plagado de un gobierno corrupto y una República que rechazo intervenir, el pueblo de Ord Mantell crecio en enojo e inquieto. Cuando terminó la Gran Guerra, un movimiento separatista surgió en Ord Mantell y luchó por su independencia de la República. El conflicto por la lealtad del planeta ha

desgarrado la población, dividiendo familias, destruyendo casas y causando estragos en el medio ambiente. Las fuerzas militares de la República han logrado suprimir el peor de los enfrentamientos, pero la amargura que originalmente generó el conflicto permanece. Sólo el tiempo dirá si la República puede curar la corrupción y la desconfianza que actualmente definen Ord Mantell.



AVILATAN Esta isla volcánica se ha convertido en el foco de los enfrentamientos entre los leales de la República y las fuerzas guerrilleras separatistas.

EL MOVIMIENTO SEPARATISTA MANTELLIANO

A medida que la corrupción en el gobierno de Ord Mantell creció, gran parte de la población local comenzó a resentirse de la República por no intervenir y hacer frente a la mala conducta desenfrenada. La situación llegó a un punto critico con el Tratado de Coruscant, cuando la República trato desesperadamente por mantener cualquier planeta leal que habían dejado. Los gobernantes planetarios fieles fueron recompensados y capacitados, incluyendo los corruptos dirigentes de Ord Mantell.

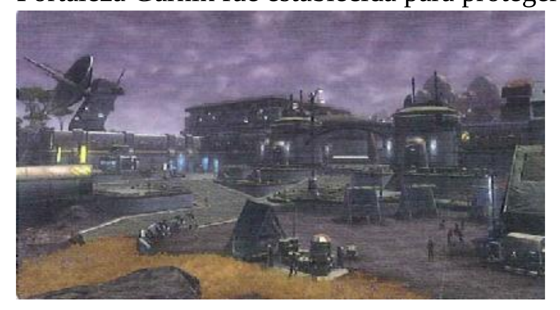
Conducidos al punto de ruptura, los locales Mantellianos amargados formaron una facción separatista y contraatacaron al Gobierno del cual se habían resentido por tanto tiempo. Los bombardeos, asesinatos y tiroteos estallaron en todo el planeta. Los separatistas hicieron poco para minimizar el daño colateral de sus ataques, y el caos pronto gobernó las calles. Con la situación en espiral rápidamente fuera de control, la República desplegó fuerzas militares para recobrar el orden y suprimir a los separatistas violentos.



Un grupo de ataque separatista se prepara para salir del Punto Mannett.

FORTALEZA GARNIK

Un refugio de ataques separatistas violentos, la Fortaleza Garnik sirve como una base de mando y zona de espera para los leales a la República en Ord Mantell. Después que los separatistas destruyeron los puertos espaciales en todo el planeta en una serie de ataques coordinados, la Fortaleza Garnik fue establecida para proteger una plataforma de aterrizaje restante en Ord Mantell.



Mantellianos leales a la República dominan la Fortaleza, desviando el sitio de separatista implacables y protegiendo a los refugiados desplazados y asustados civiles dentro. En caso que la Fortaleza Garnik cayera, los separatistas seguramente ganarian Ord Mantell y cortarian todos los lazos con la República.

Los refugiados desplazados a menudo buscan refugio en la seguridad relativa de la Fortaleza Garnik.

CUADRO DE DATOS: ORD MANTELL
LEALTAD: República
ESTADO: Continua guerra civil entre los leales de la República y la guerrilla separatista
TERRENO: Islas volcánicas, llanuras, mesetas
DATOS CLAVE: Se ganó el nombre de "Ord" después de haber sido colonizado como artilleria militar / almacen regional
LUGARES NOTABLES: Fortaleza Garnik, Mannett Point, Oradam Village, la isla Savrip

FORTALEZA SEPARATISTA

Profundo en el núcleo de fuego de un volcán inactivo se esconde la verdadera sede del movimiento separatista. La roca fundida, la cuesta traicionera, y un compuesto militar masivo dentro del volcán repelen fácilmente las tentativas de la República de conducir a los separatistas. Los exploradores separatistas vigilan la zona desde la cima de la fortaleza, anticipándo los movimientos del enemigo, mientras que dentro los líderes separatistas trazar su próximo intento de romper el regimen de la República en Ord Mantell.



El interior de la fortaleza separatista es caliente, pero bien protegido de las fuerzas de ataque de la República.

PUNTO MANNETT



El aislamiento del Punto Mannett ha hecho difícil para las tropas de la República poder atacar con fuerza.

La isla del Punto Mannett fue usado una vez por los piratas de Ord Mantell para esconder bienes ilegales. Con los años, el Punto Mannett se convirtió en un centro de abastecimiento planetario y después que estallaron los ataques separatistas en un almacén de

municiones para los leales de la República. Finalmente, los comandos separatistas tomaron el compuesto de isla en una incursion nocturna audaz, destruyendo el único puente y cortando los refuerzos de la Fortaleza Garnik tomando el control de la isla. El Punto Mannett ahora alimenta la batalla separatista por Ord Mantell.

HUTTA

Aunque su nombre significa "Joya Gloriosa" en Huttése, en realidad, este planeta tóxico y casi sin vida no puede ser más diferente.

NADIE VISITA HUTTA A MENOS QUE TENGAN UNA MUY BUENA RAZÓN. El mundo capital del Cártel Hutt y un paraíso entre las especies Hutt glotonas, Hutta es una tierra baldia enfermiza, contaminada de pantanos tóxicos y pantanos mortales. Las instalaciones industriales grandes perforaron profundamente debajo de la superficie del planeta, despojando los pocos minerales que quedan en el suelo y contaminando la atmósfera del planeta. Esta contaminación desenfrenada envenena Hutta y le da al planeta su enfermizo tono amarillo. Gran parte de la vida indígena de Hutta ha sido muerta por la contaminación y las pocas especies resistentes han tenido que adaptarse a su nuevo hábitat aspero.

"Las guerras de pandillas en Hutta son como los pantanos. Vadeando lo suficiente se encontrará uno mismo atrapado, hundiendose rápidamente." Lew Brell, ex-gángster

Hutta no fue siempre una tierra baldia tan estéril. Mucho antes que los Hutt avaros y destructivos envenenan el planeta, Hutta fue exuberante en vida y conocido como "Evocar." La fauna prosperaba dentro de las selvas densas que se extendían a través de continentes enteros, separados por océanos enormes. Los nativos de este mundo sano, los Evocii, vivían en armonía con la fauna natural, y trabajaban para mantener el equilibrio del ecosistema del planeta.



PALACIO HUTT Un inmenso palacio Cártel se eleva sobre el paisaje contaminado de Hutta y el puerto espacial Jiguuna. La estructura multinivel, conocido como el “Loto Nem’ro’s de la Victoria” por los lugareños, es la sede del gobierno por partes iguales y patio criminal.

CUADRO DE DATOS: HUTTA
LEALTAD: Hutt
ESTADO: Mundo Capital del Espacio Hutt
TERRENO: Pantanos, tierra pantanosa
DATOS CLAVE: Originalmente llamado Evocar, mundo natal de los Evocii
LUGARES NOTABLES: El Palacio de Nem’ro’s, la ciudad de Jiguuna

SUBYUGACION DEL EVOCII

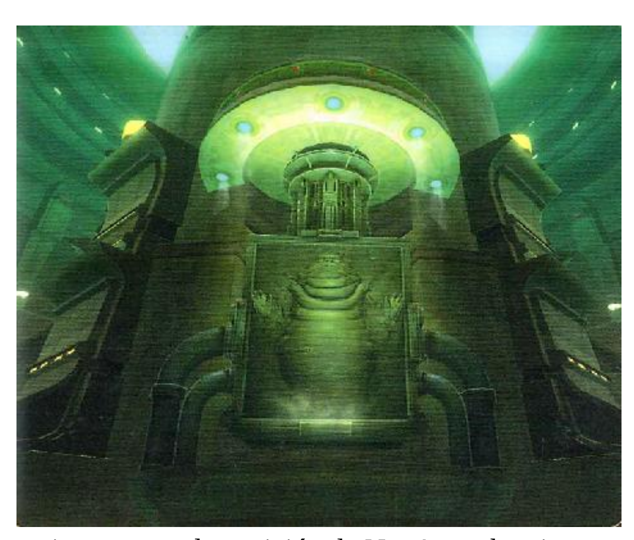
Hace más de 10.000 años, los Evocii vivían en tribus pequeñas, no organizadas en las selvas de su mundo natal, Evocar. Entonces llegaron los Hutt. Los Evocii rápidamente cayeron bajo el hechizo de las brillantes tecnologías del Hutt, casi místicas. Los Hutt aprovecharon la fascinación del Evocii y negociaron lo equivalente en baratijas grandes extensiones de tierra. Pronto, los Hutt controlaron la mayor parte de Evocar y comenzó la minería a cielo abierto del planeta por sus recursos. Impotentes de detener a los Hutt de devastar su mundo hogar, los Evocii presentaron una solicitud de ayuda a la República. Pero, en última instancia, las leyes de la República se pusieron de parte de los Hutts.



Cuando los Hutt destruyeron el planeta por los minerales, muchos Evocii fueron desalojados de Hutta y enviados a vivir en Nar Shaddaa. Los pocos Evocii que quedaron fueron esclavizados y obligados a derribar siglos de arquitectura Evocii a favor de la construcción de palacios fastuosos Hutt. A pesar que han intentado levantarse contra sus esclavizadores, las rebeliones Evocii siempre son dejadas con cada levantamiento que resulta mas costoso que el anterior.

Un par de rebeldes Evocii desesperados, mal equipados se esconden entre los pantanos de Hutta.

RIVALIDAD HUTT



Los Hutts en general, sólo se matan entre sí para resolver conflictos extremos. Ellos prefieren demostraciones no letales del dominio, como rivales Hutt atrapando en carbonita.

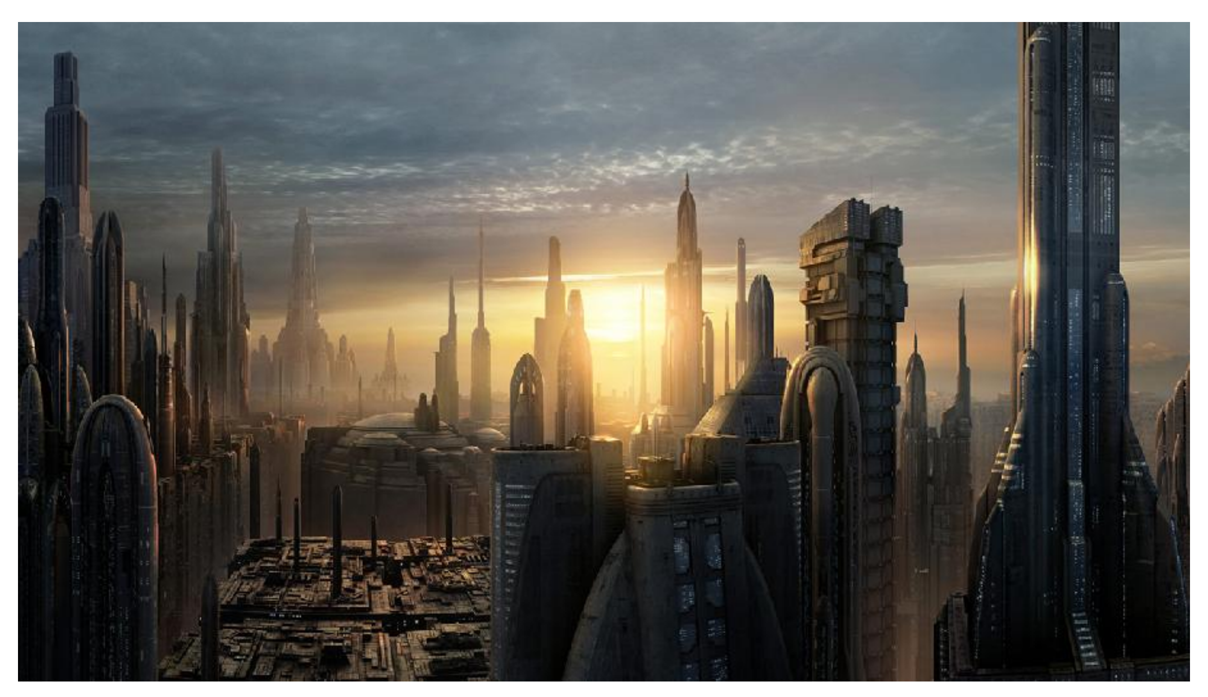
En las décadas anteriores a la Gran Guerra, un gusano de negocios astuto Hutt, Suudaa Nem'ro, construyó un imperio industrial que ahora incluye tráfico de especias, comercio de esclavos, y tráfico de armas junto con operaciones mineras de gas legales. El despiadado Nem'ro y su pandilla fuertemente armada impulsaron su camino al poder en la ciudad de Jiguuna. Sin embargo, recientemente, la posición de Nem'ro se ha visto amenazada por un joven y ambicioso Hutt, Fa'athra.

Según los estándares Hutt, Fa'athra es apenas un adulto, pero el es torcido y manipulador. Fa'athra ve al gran Nem'ro como un viejo Hutt cansado que guarda simplemente su trono caliente. A través de intrigas e intimidación, Fa'athra ha construido una banda de matones y mercenarios para competir con las fuerzas de Nem'ro. Las guerras territoriales resultantes entre Fa'athra y Nem'ro encienden batallas violentas en las calles de Jiguuna dando a los posibles visitantes razones menos para visitar la capital contaminada del Espacio Hutt.

CORUSCANT

Centro brillante de la República Galáctica, Coruscant ha servido de corazón de la democracia interestelar desde tiempos inmemoriales.

CUBIERTA DE ENORMES CIUDADES QU SE EXTIENDEN mas allá de todos los horizontes y localizada en el centro de la galaxia, Coruscant ha sido el corazón de la República desde sus principios mas antiguos. Muchos expertos creen que Coruscant es el mundo hogar original de la especie humana. Sin duda fue el punto de origen de la mayor parte de los esfuerzos de colonización de la humanidad, con barcos durmientes de Coruscant finalmente descubriendo Alderaan, Kuat, el Cúmulo Tion, y muchos otros mundos, hace más de 20.000 años. Hoy en día, los seres de las extensiones más remotas del Borde Exterior saben el nombre de Coruscant de memoria, y muchos pueden describir sus torres imponentes y cañones urbanos aparentemente sin fondo y sin un momento de pausa. Simplemente no hay otro mundo tan famoso, tan poderoso, e influyente.



VISTAS IMPONENTES A pesar de las cicatrices del ataque del Imperio, el horizonte de Coruscant todavia es una vista impresionante para contemplar.

"Todos los que defienden la libertad y la igualdad, quienes rechazan sufrir la injusticia o la tiranía, pueden llamar a Coruscant su hogar". Canciller Supremo Saresh

Por todo su encanto e importancia, Coruscant no es ninguna almanera brillante de perfección o idealismo. Las cicatrices todavia son frescas del Saqueo de Coruscant al final de la Gran Guerra. Y por cada jardín hermoso o plaza magnífica en los niveles superiores, hay un bloque de pisos

escuálidos o sangre salpicada en los callejónes en algún sitio abajo. El planeta refleja los máximos inspiradores y los mujidos traidores de la galaxia a su alrededor, tanto para bien como para mal.

CENTRO DE LA DEMOCRACIA

El uso de los viajes hiperespaciales junto con la sociedad galáctica hizo un camino que nunca había sido posible antes. Como las conexiones diplomáticas y económicas fueron forjadas a través de las estrellas, Coruscant fue seleccionado para ser el centro de todo: la capital de un solo gobierno diplomático, unificador que llegó a ser conocido como la República Galáctica.

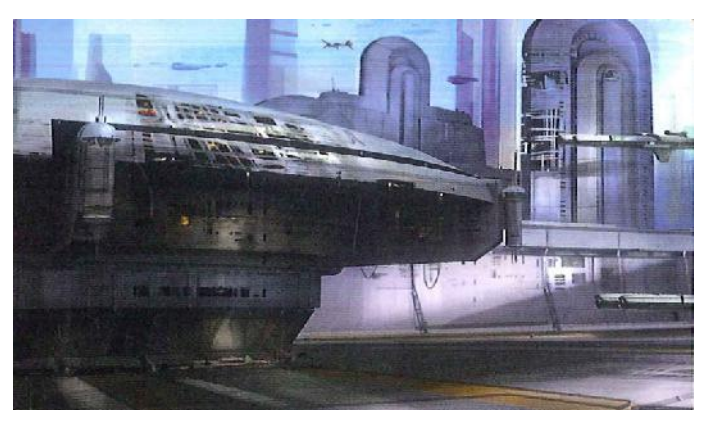


La membresía de la República creció ya que los exploradores descubrieron nuevos mundos y culturas, y la importancia de Coruscant, tanto económica como políticamente, aumentaron enormemente. Billones acudieron en masa a las torres relucientes del mundo para aprender, comerciar y hacer sus casas en el centro de la galaxia.

Miles de deslizadores pasan por el Distrito del Senado cada hora.

RECONSTRUCCIÓN PREOCUPADA

El Saqueo de Coruscant por las fuerzas Imperiales al final de la Gran Guerra ha dejado un impacto duradero en la cultura e infraestructura del planeta. La República ya habia sido estirada por recursos entonces, y los términos del Tratado de Coruscant sólo hicieron la situación peor. La reconstrucción se ha prolongado durante años, con muchos distritos que aún sufre de un acceso deficiente a las necesidades básicas como el agua y la energía. A pesar de una nueva generación de líderes politicos inventivos y éxitosos contra las fuerzas del Imperio en el extranjero, el corazón de la República todavia es una herida frágil.



La torre del Senado maltrecha ofrece un recordatorio severo de la amenaza del Imperio.

TORRE DEL SENADO

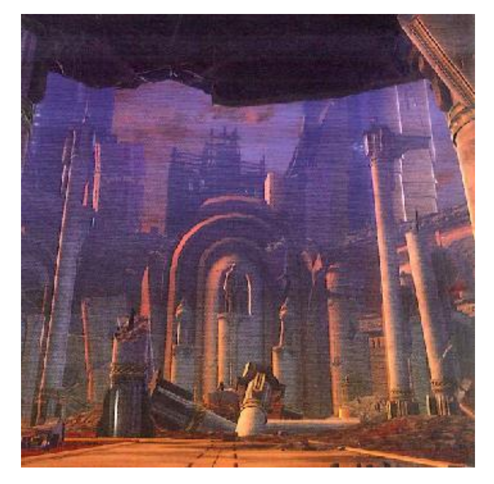
Si Coruscant es el centro de la República, entonces la Torre del Senado es el corazon de Coruscant. La torre en sí misma es una estructura abovedada con forma de cúpula masiva, donde los representantes de sistemas de estrellas a traves de la galaxia se reunen para hablar en nombre de sus pueblos y votar en los asuntos de Estado. Muchas otras oficinas gubernamentales estan localizadas dentro, tanto militar como burocrático. Los Jedi también mantienen un consulado dentro de la torre.



El área alrededor de la Torre del Senado es un distrito económico bullicioso, con tiendas y cantinas que satisfacen cada interes. Un puerto espacial masivo es prácticamente adyacente, haciendo entrar a dignatarios y empresarios en numeros iguales. Una serie exuberante de jardines proporciona un entorno natural de calma en el centro de las torres urbanas aparentemente interminables.

La entrada escénica en la Torre del Senado es un destino popular para los turistas.

CUADRO DE DATOS: CORUSCANT
LEALTAD: República
ESTADO: Gravemente dañada por las fuerzas Imperiales, esfuerzos de recuperación en curso
POBLACIÓN: 987 mil millones de residentes permanentes (estimado)
DATOS CLAVE: Planeta fundador y capital de la República
LUGARES NOTABLES: Torre del Senado, Ruinas del Templo Jedi



RUINAS DEL TEMPLO JEDI

Casi destruido de muerte durante el Saqueo de Coruscant, el antiguo Templo Jedi se ha derrumbado en los niveles más bajos del mundo de la ciudad. Incapaces de reconstruir su hogar de mucho tiempo, los Jedi no tenian otra opcion solo marcharsen y encontrar un nuevo refugio en el planeta Tython. Pero las ruinas desmoronadas todavía persisten, un severo recordatorio del salvajismo del Imperio Sith.

Debido a los peligros de los niveles inferiores de Coruscant, pocos viajeros se arriesgan a visitar los restos del Templo Jedi.

CORUSCANT: INFRAMUNDO CORRUPTO

Desde sus alcances más altos a sus profundidades más bajas, los distritos de Coruscant son tan diversos como los muchos seres que llaman al planeta hogar.

MUCHOS DISTRITOS DE CORUSCANT SE EXTIENDEN del cosmopolitan utilitario al completamente sordido. No todo el mundo puede permitirse el lujo de vivir en los niveles superiores glamurosos del planeta, y muchas zonas todavia muestran las cicatrices del ataque del Imperio al final de la Gran Guerra. A pesar de los mejores esfuerzos de las fuerzas de seguridad, la delincuencia y el sufrimiento siguen estropeando la capital de la República.

ANTIGUO MERCADO GALÁCTICO

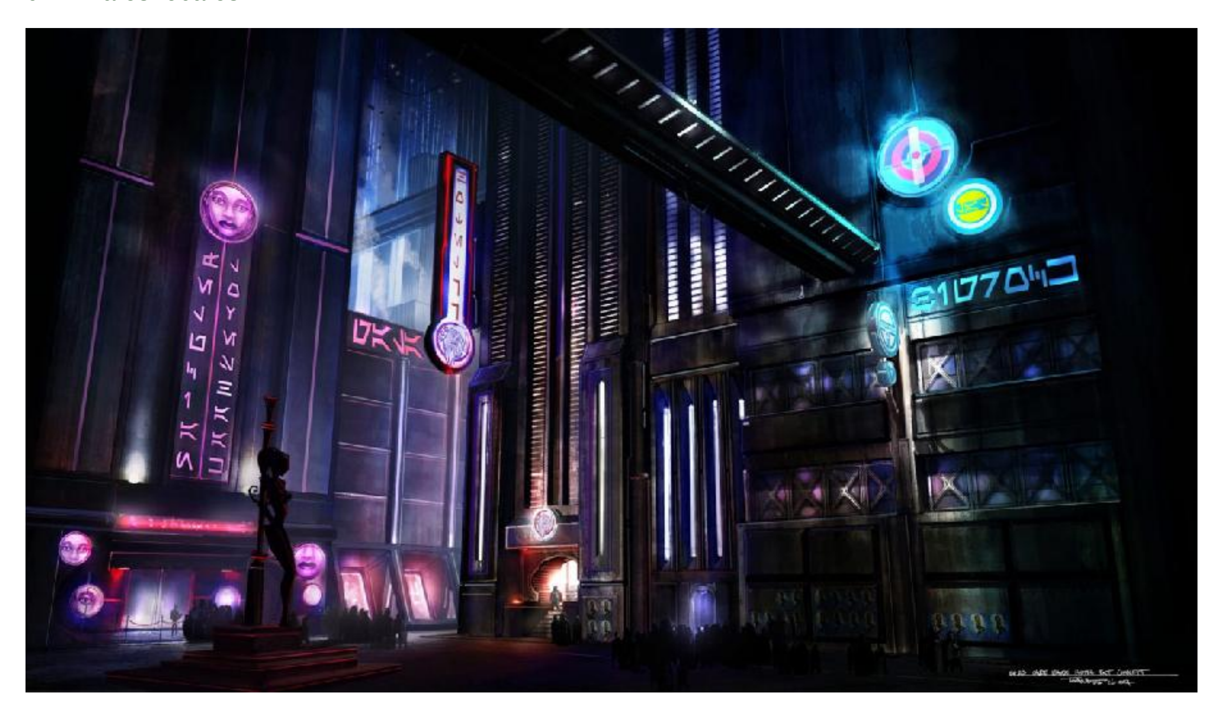
En algun momento, el Antiguo mercado Galáctico fue una potencia económica, con más transferencias semanales de bienes, servicios y créditos que algunos planetas ven al curso de todo un año. Desde el Saqueo de Coruscant, sin embargo, el mercado se ha reducido drásticamente, con

poca o ninguna presencia comercial legítima. Los esfuerzos por revitalizar el distrito han visto un éxito solo mínimo.

La zona se ha convertido un poco más que la sede central del Gremio de Comerciantes Migratorios, una coalición de criminales no humanos que se hacen pasar por una organización comercial filantrópica. El gremio afirma preocuparse por la protección de muchos refugiados extranjeros que se instalaron en el mercado después de que sus casas fueran destruidas por el Imperio, pero este simplemente los explota. Los intereses reales de los miembros están en el contrabando, crimen organizado y el tráfico de armas ilegales.



Sólo un puñado de negocios permanecen abiertos en el Antiguo Mercado Galáctico, con la mayor parte bajo el control de los criminales locales.



VIDA NOCTURNA Algunas áreas de Coruscant se han mantenido prósperas a pesar de las condiciones turbulentas en otros lugares del planeta. Los residentes acuden a estos distritos de lujo para disfrutar de las comodidades que solían ser partes comun de la vida cotidiana.

NIVELES BAJOS

Muy por debajo de las torres relucientes de Coruscant, vastas poblaciones viven en la pobreza extrema y la miseria. Los niveles más bajos de Coruscant siempre han sido más asperos que sus vecinos superiores, pero los años de guerra sólo han empeorado las cosas. La anarquía es desenfrenada, al punto que distritos enteros son conocidos por las bandas callejeras que con eficacia los controlan: el distrito del Sol Negro es un buen ejemplo.

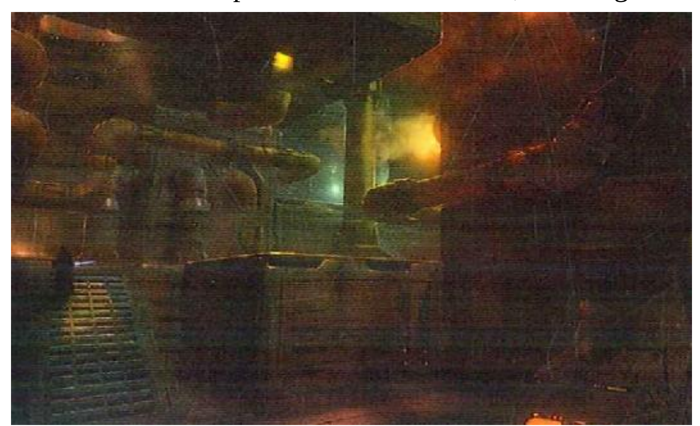
Como las fuerzas de seguridad de Coruscant dejan de mantener el orden, algunos ciudadanos han tomado la ley en sus propias manos, conocido como Justicieros, estos vigilantes se oponen a las pandillas como el Sol Negro con violencia desenfrenada, y gobiernan su propio distrito con rígida disciplina militarista.



Los barrios bajos en el distrito del Sol Negro son un refugio para la actividad criminal violenta.

LOS TRABAJOS

En los niveles más profundos de Coruscant, los antiguos droides y maquinaria de obra luchan por mantenerse al día con la demanda de energia, agua y otras necesidades de los niveles superiores. Muchos de los trabajadores automatizados de la zona se han convertido en peligrosos e inestables, haciendo que la zona sea insegura para los viajes y difícil de mantener. Se han reportado avistamientos de extrañas criaturas mutadas, pero nunca confirmadas.



Sólo unos pocos tecnicos entienden la vasta red de máquinas y generadores potentes que se extienden por el paisaje urbano de Coruscant.

DROMUND KAAS

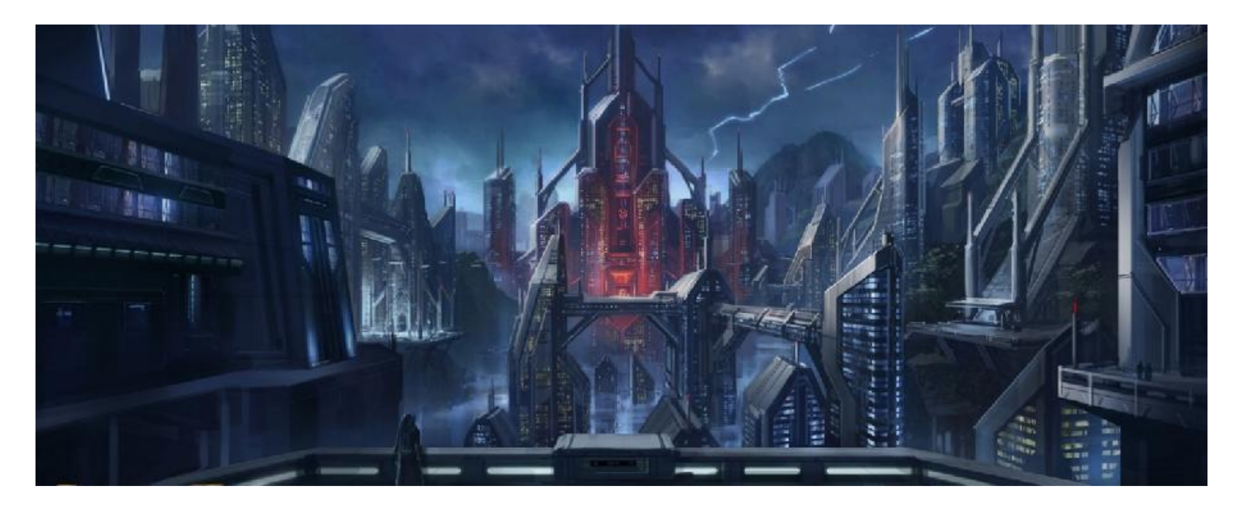
Las tormentas de relampagos ilimitadas estallan a traves del cielo nocturno de Dromund Kaas, iluminando la impresionante capital del Imperio Sith.

NOCHES INERMINABLES, SELVAS MORTALES Y TORMENTAS eléctricas violentas cubren el mundo hostil de Dromund Kaas. Después de sufrir una aplastante derrota contra la República en la Gran Guerra Hiperespacial hace más de un milenio, el Imperio Sith surgio a partir de décadas de exilio sin rumbo para descubrir el planeta mundo selvatico hostil, siglos antes colonizado por un asentamiento Sith que habia muerto hace mucho. Dromund Kaas se convirtió en la capital del Imperio mientras las fuerzas Imperiales abrieron camino a través de las selvas construyendo la Ciudad Kaas. Durante siglos, el mundo creció en el paso con el resurgimiento del Imperio. Los Sith orquestaron la construcción, impulsada por esclavos y ciudadanos Imperiales dedicados. Los rascacielos se evantaron para desafiar el cielo desvastado por los relampagos, y una ciudadela masiva fue construida para albergar al Emperador y sus más poderosos sirvientes.

"Dromund Kaas es el corazón del Imperio. Quien golpea con la sangre de millones en previsión de la guerra". Darth Vengean, miembro del Consejo Oscuro

Dromund Kaas sigue siendo la sede del Imperio hasta nuestros días. Las maquinaciones políticas, los juegos de poder Sith, y el gobierno del Emperador emanan del planeta como consecuencia de la reciente Gran Guerra contra la República. A medida que la galaxia se prepara para el próximo

conflicto inevitable, todos los ojos se vuelven hacia Dromund Kaas, el símbolo de la gloria implacable, dominante, y de gran potencia del Imperio.



CIUDAD KAAS La imponente Ciudadela empequeñece los rascacielos de la Ciudad Kaas y humilla a todos los nuevos visitantes en la capital Imperial. Dentro de las paredes oscuras de la Ciudadela, poderosos Sith, y supuestamente el propio Emperador traman el futuro del Imperio.

CUADRO DE DATOS: DROMUND KAAS
LEALTAD: Imperio
ESTADO: Capital del Imperio Sith
DATOS CLAVE: Area principal de asentamiento del Imperio Sith desterrado después de la Gran Guerra Hiperespacial
LUGARES NOTABLES: La Ciudadela, Ciudad Kaas; el Templo Oscuro

LA CIUDADELA

Magnífica, crudamente austera e imponente, las torres de la Ciudadela por encima de la Ciudad Kaas. Los Ministerios dirigentes del Imperio de Guerra, Inteligencia y Logística se encuentran dentro de las paredes de obsidiana impenetrables de la Ciudadela. Un enclave Mandaloriano fue añadido recientemente para dar la bienvenida a los aliados del Imperio de los clanes Mandalorianos bélicos. Pero el corazón de la Ciudadela es el Santuario Sith, el hogar de los más poderosos Lores Sith del Imperio, y lugar de reunión del Consejo Oscuro, y supuestamente el trono del Emperador.

Hace siglos, sólo los Sith fueron permitidos dentro de la Ciudadela, esta regla se rompió cuando la Ciudadela fue destruido durante un duelo, o "Kaggath," entre dos rivales Lores Sith. Darth Nostrem supervisó la reconstrucción completa de la Ciudadela, actúando sobre proyectos secretos proporcionados por el Consejo Oscuro y el Emperador. Para probar el interior laberíntico de rincones más oscuros de los edificios, el Emperador encerro a Darth Nostrem dentro de la Ciudadela. El Lord Sith pereció dentro de los niveles profundos de su creación, un testimonio de la inexpugnable nueva Ciudadela. La Ciudadela se ha mantenido intacto durante siglos, golpeando a cualquiera que mira fijamente en ella con temor aplastante junto con el conocimiento que el Emperador guarda de todos.

SELVAS NO DOMADAS

Cuando el Imperio primero descendió sobre Dromund Kaas, el planeta estaba cubierto de densas selvas, hostiles, y los escuadrones expedicionarios Imperiales arremetieron derribando la selva y un



espacio libre para su capital. Su misión redujo la marcha por los depredadores viciosos que cazaban en la selva, desde jurgoran anfibios a los legendarios terentatek. Aunque grandes extensiones de la selva fueron por ultimo quemadas para sentar las bases de la Ciudad Kaas, los bosques mortales crecen sin cesar más allá de las paredes Imperiales. Esto proporciona un campo de batalla natural para los Sith y soldados Imperiales por igual poniendo a prueba sus habilidades.

Depredadores viciosos de la selva vagan libres cazando presas incautas en medio de las estructuras Sith de Dromund Kaas.

CIUDAD KAAS

La ciudad capital del planeta Imperial, es la Ciudad Kaas, una fortaleza en expansión y un santuario para el Imperio. Los rascacielos monolíticos se elevan hacia el cielo, como en despecho constante por las tormentas eléctricas que estallan alrededor de sus torres. Muy por debajo de la línea del horizonte imponente, millones de Imperiales y esclavos trabajan bajo la atenta mirada de los Sith.



Las fuerzas militares inculcan la ley y el orden con mano dura, y los resultados están grabados claramente en la poblacion obediente y calles sin delito. Imponiendo monumentos de grandes héroes Imperiales, tanto vivos como muertos estos sirven como recordatorio constante del valor que el Imperio coloca en los logros y la fuerza. Desde la cima de la Ciudadela a las profundidades de su prisión más oscura, no hay mayor imagen de orgullo Imperial, eficacia severa y poder crudo que la Ciudad Kaas.

El mercado y el Centro Comercial Galáctico en la Ciudad Kaas forman el corazón de la economía próspera de Dromund Kaas.

DROMUND KAAS: SANTUARIO DE LOS SITH

Los horrores indecibles, depredadores viciosos y picaros mentirosos Sith en las selvas más allá de la seguridad de las murallas de la Ciudad Kaas.

COMO LA CAPITAL DEL IMPERIO, DROMUND KAAS ha llevado la marca de sus Lores Sith durante más de un milenio. Algunos incluso afirman que las noches interminables del planeta y las tormentas eléctricas violentas son producto de rituales realizados por el Emperador, permanentemente dejando una cicatrices en el mundo con la energía del lado oscuro. Más testamentos físicos de influencia y poder del Sith dominan la capital, como el Templo Oscuro del Emperador y el coloso inacabado. Por otra parte, las enseñanzas heréticas de Sith redimidos son adoradas en las selvas, mientras Lores hambrientos de poder pujan una guerra por el poder personal contra sus compañeros Sith.



EL TEMPLO OSCURO La silueta terrible del Templo Oscuro golpea de miedo en cualquiera que se acerque. Sepultados dentro están Sith poderosos, espíritus de la Fuerza vengativos, y antiguas reliquias, todo encerrado por el Emperador hace unos siglos. Ahora, las puertas han sido abiertas.

EL COLOSO



Esta estatua masiva, inacabada de un Lord Sith se eleva desde las selvas de Dromund Kaas. La escultura fue al principio encargada por el Lord Qet como un monumento al poder de su Maestro, un miembro del Consejo Oscuro Darth Vowrawn. Pero la construcción terminó violentamente cuando la mano de obra esclava se rebeló. Darth Vowrawn condenó el proyecto, castigando a su aprendiz por no guardar los esclavos en la linea, y ejecutado al diseñador que tan espectacularmente no pudo capturar la estatura grandiosa de Vowrawn. El coloso permanece inacabado en medio de un ejército de esclavos desafiantes.

La escultura altisima de Darth Vowrawn permanece incompleta después de una revuelta de esclavos.

ORDEN DE REVAN

Una sociedad secreta conocida como los Revanites se ocultan profundamente en las selvas de Dromund Kaas. Formada por miembros de toda la sociedad Imperial, Sith estimados y esclavos emprendedores, el culto Revanite adora las enseñanzas del Jedi legendario Revan. Hace tres siglos, Revan manejo las filosofías duales de pasión Sith y Serenidad Jedi para conquistar a sus enemigos;



el incluso casi mata al Emperador Sith. Hoy en día, Revanites en secreto siguen el camino forjado por Revan y esperan su regreso, para disgusto en aumento del Consejo Oscuro.

Una estatua de Darth Revan marca uno de los senderos a lo largo de la ruta que los iniciados toman para hacerse un Revanite.

TEMPLO OSCURO

Lugar de entierro, prisión, y relicario, el Templo Oscuro fue construido por orden del Emperador para sellar lejos artefactos y poderosos enemigos del Emperador, tanto vivos como muertos. El templo se convirtió en un nexo de energías del lado oscuro ya que el Emperador realizó rituales dentro, sacando fuerza y conocimientos de sus cautivos. La arquitectura enroscada y grotesca del Templo fue específicamente diseñada para enfocar y contener tal oscuridad corrupta.

Durante siglos, el Templo Oscuro permanecio sellado. Ningun Sith se atrevió a abrir la prision antigua por temor a incurrir en la furia del Emperador. Pero con la ausencia reciente del Emperador, ambiciosos Lores Sith montaron un plan para agrietar el Templo Oscuro y apoderarse de los poderosos artefactos encerrados dentro. Su complot terminó en desastre cuando sus fuerzas fueron abrumadas y enloquecidas por el espíritu del Lord Sith Kallig. Con el Templo ahora abierto y los espíritus malévolos dentro despiertos, las fuerzas oscuras contenidas durante siglos por el Emperador ahora amenazan la misma capital del Imperio.



Enloquecidos Imperiales corren por debajo de las retorcidas esculturas Sith, sus mentes rotas por la violenta energía abrumadora que impregna el Templo Oscuro.

LA FINCA DE LORD GRATHAN

Compuesto por el picaro Lord Sith Grathan, esta finca en la selva fuera de la Ciudad Kaas se ha convertido en el último refugio de un ambicioso Sith que se declaró el decimotercer miembro del Consejo Oscuro. Impresionados por la audacia de Grathan, el Consejo Oscuro echó al Lord Sith de la Ciudad Kaas, pero su castigo no disuadio a Grathan. El se retiró a su finca, donde consolidó una impresionante base de poder. Con un ejército privado de droides, monstruosidades tecnológicas y soldados leales, Lord Grathan puja una guerra feroz contra la jerarquía Sith de Dromund Kaas desde su compuesto arraigado.



Las paredes pesadamente custodiadas de la finca de Lord Grathan protegen al pícaro Sith de sus enemigos en el Consejo Oscuro.

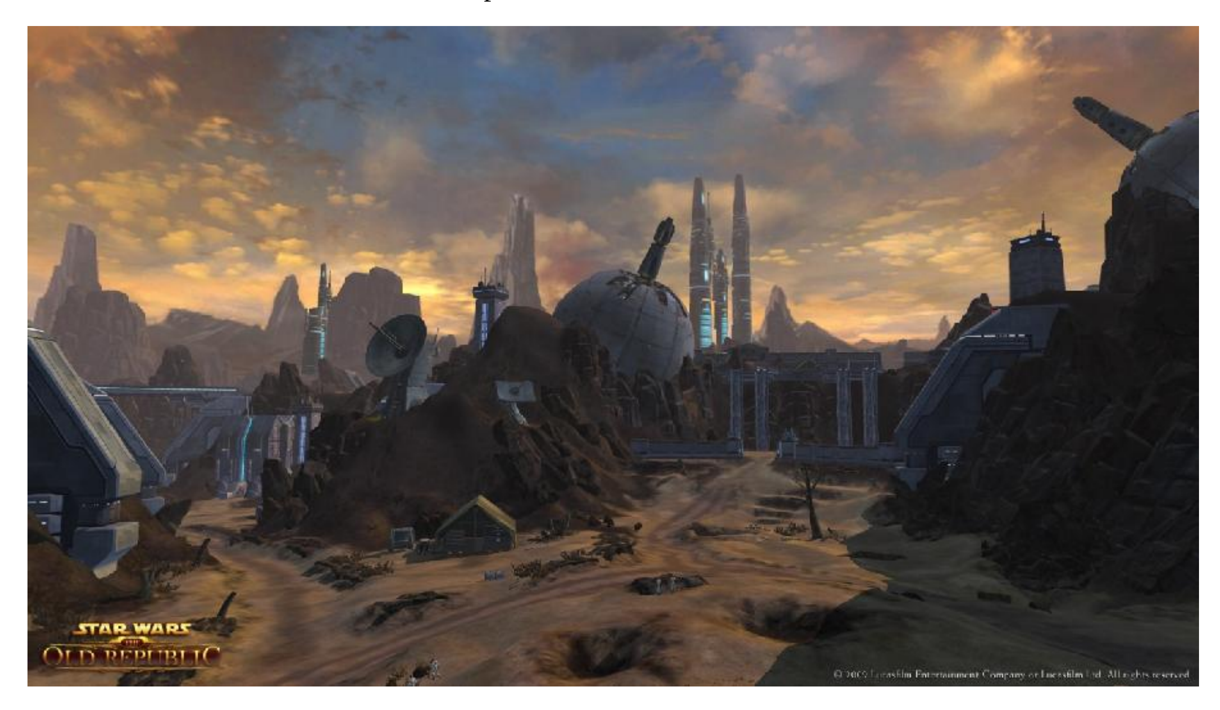
BALMORRA

Temerarios e independientes, el pueblo de Balmorra lucha con tanta fuerza como las armas que han fabricado durante siglos.

BALMORRA ES UN MUNDO BASADO EN UNA SOLA INDUSTRIA dominante: la fabricación de armas. Desde armas de infantería hasta los cañones de vehículos para combatir droides, el planeta tiene grandes complejos de fabricas para la producción de todos ellos. Los militares de la República han sido el maximo cliente para los fabricantes de Balmorra, aunque el gobierno del planeta se ha abstenido de unirse oficialmente a la República.

"No nos doblaremos; ante estos invasores o cualquier otro. Tenemos nuestro orgullo. Tenemos nuestras armas. Tendremos nuestra libertad".
Ardon, miembro de la Resistencia de Balmorra

Lamentablemente, los enfrentamientos feroces en la Gran Guerra, finalmente, condujo a la ocupación de Balmorra por las fuerzas Imperiales. Las fábricas que sobrevivieron ahora se han convertido en su totalidad hacia el apoyo del esfuerzo de guerra Imperial y en secreto suministrando al vasto movimiento de resistencia del planeta.



BATALLA MARCADA La superficie de Balmorra se ha visto afectada por décadas de guerra constante. Un poco de la antigua belleza del planeta ha logrado sobrevivir al conflicto.

HISTORIA TEMPRANA

Descubierto por colonos del planeta Humbarine, los vastos recursos naturales de Balmorra llevaron a su rápido desarrollo de los intereses industriales. La fabricación de armas saltó rápidamente a la vanguardia de estos intereses, creando líneas de montaje masivas que produjeron millones de armas y droides de combate cada año. Muchos de estos productos fueron comprados por intereses privados, pero la gran mayoría fueron vendidos a la República para sus militares. La relación entre Balmorra y la República sólo se reforzó cuando muchos años pasaron: las armas de Balmorra



ganaron las guerras de la República, y los créditos de la República pagaron los medios de vida de casi todo ciudadano de Balmorra.

La cantidad de armas producidas en las fábricas de Balmorra fueron realmente sorprendentes.

GUERRA Y OCUPACIÓN IMPERIAL

Balmorra fue un objetivo principal de las fuerzas Imperiales desde el comienzo de la Gran Guerra. El Imperio estaba impaciene por negar a la República tal fuente productiva de armamento y droides de combate, pero tenia dificultades para conquistar el mundo, a pesar de sus mejores esfuerzos. Cada fábrica en Balmorra entro en la directiva de producir armas, no sólo para los aliados de la República de Balmorra, sino también para sus ciudadanos: el Imperio simplemente no podía matar a cada uno de ellos.



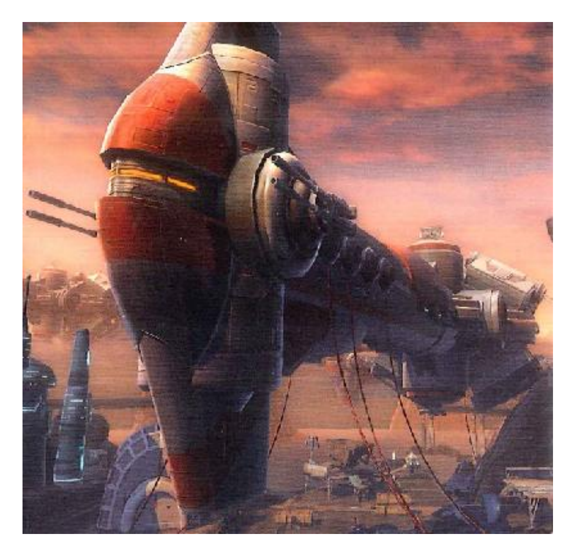
El Tratado de Coruscant cambió todo. La República se vio obligada a retirar sus fuerzas de Balmorra, dando a las fuerzas Imperiales la ventaja que necesitaban para finalmente establecer un punto de apoyo en el planeta. Aunque se sintieron abandonados por la República, los Balmorranos todavía mantenian la lucha. Un movimiento de resistencia feroz combatio la ocupación Imperial continuamente durante años, llegando incluso a sobrevivir asaltos de los más grandes guerreros del Imperio.

La ciudad fortificada de Sobrik ha servido de capital Imperial durante toda la ocupación del planeta.

CUADRO DE DATOS: BALMORRA
LEALTAD: Impugnada
ESTADO: Guerra abierta entre la República y las fuerzas Imperiales
TERRENO: Montañas pedregosas, llanuras polvorientas
DATOS CLAVE: Centro de fabricación principal de armas y droides de batalla
LUGARES NOTABLES: Sobrik, Troida Taller Militar, Balmorra Fábrica de Armas

EL RETORNO DE LA REPÚBLICA

A medida que el Tratado de Coruscant comienzo a derrumbarse, la República destino fuerzas extensas para unirsen a la resistencia de Balmorra para ayudarles a empujar el Imperio fuera de su mundo de una vez para siempre. Los Balmorranos aceptaron la ayuda, aunque seguian amargados por el anterior abandono de la República. Poco a poco, las dos fuerzas aprendieron a confiar la una en la otra una vez mas, luchando una campaña cada vez más exitosa contra la ocupación Imperial. Pero las fuerzas Imperiales rechazaron dejar su premio facilmente, desplegando más tropas para mantener el control del mundo desgarrado por la guerra.



Incluso si el Imperio es conducido finalmente, Balmorra seguirá siendo una sombra de su antigua gloria. La mayoría de fábricas y ciudades del planeta han sido reducidas a escombros y el medio ambiente ha sido severamente dañado por las muchas armas químicas y biológicas empleadas en la lucha. La reconstrucción y revitalización de Balmorra será un enorme desafío, pero el pueblo de Balmorra está dispuesto a aceptarlo, pero sólo después de erradicar las fuerzas Imperiales de su planeta reclamando su libertad por fin.

Fuerzas de la resistencia repostan una corbeta de la República de clase-Thranta durante la guerra renovada contra el Imperio Sith.

TARIS

Hace siglos, un bombardeo Sith diezmo los altisimos rascacielos de Taris. Ahora, el mundo es una selva de ruinas de duracero y la desesperacion de la República.

MUCHO ANTES DE LA GRAN GUERRA, TARIS FUE EL PUNTO central de las negociaciónes y el comercio con la República. Situado en la intersección de no menos que tres rutas comerciales hiperespaciales de mucho tráfico, Taris creció rápidamente. En el espacio de solo un siglo, el mundo se convirtió en una ciudad masiva por todo el planeta. Miles de millones de personas fluian por las calles. Los rascacielos llegaron hasta el cielo. Pero tal gloria no podia durar.

"La caída de Taris siempre ha creado una sombra sobre la República".
Doctor Synoda, Iniciativa Restablecimiento de Taris

En el apogeo del Imperio Sith de Revan durante la Guerra Civil Jedi, una flota de buques Imperiales, liderados por el Lord Sith Malak, bombardearon el planeta, reduciendo las ciudades que abarcan el globo a montones de escombros retorcidos. Hoy en día, Taris es un tierra baldia inquietante. Los árboles han comenzado a surgir entre las ruinas declinantes, mientras la naturaleza despacio reclama el mundo. En medio de la destrucción, la República espera reconstruir el planeta, mostrando a la galaxia que nadie puede sofocar su resistencia. El Imperio Sith, sin embargo, está decidido a aplastar su esperanza.

RECONSTRUCCIÓN POR LA REPUBLICA



Un droide de construcción de la República suelda vigas de soporte para la nueva estructura que están construyendo en Taris.

La República ha iniciado recientemente un proyecto de reconstrucción masivo para restaurar el mundo arruinado de Taris, de tal magnitud que la galaxia nunca ha visto. La reconstrucción tiene tres propósitos: para levantar la moral de una República derribada,

proporcionar un hogar a los refugiados de guerra, y forjar un símbolo de resistencia de la República, de determinación y fuerza ante el Imperi Sith destructivo.

Los primeros esfuerzos de reconstrucción fueron sumidos en reveses de liderazgo corrupto de saboteadores rakghouls viciosos de Taris. El progreso finalmente comenzó con la llegada del gobernador Saresh. Bajo su mando ambicioso e inspirador, la Base de Rescate de Olaris fue erigida, los edificios se levantaron de entre los escombros, y los temibles rakghouls fueron mantenidos a raya. Por primera vez en tres siglos, la vida surgió adelante de las ruinas de Taris.



EL PARAMO URBANO El horizonte destrozado de una vez las gloriosas ciudades de Taris se ciernen sobre una selva de metralla. Los residuos tóxicos soltados durante la destruccion han envenenado el planeta durante siglos.

CUADRO DE DATOS: TARIS
REGIÓN: Borde Exterior
LEALTAD: República
ESTADO: Destruido; el sitio en un esfuerzo de recuperación de la República
HABITANTES: Colonos de la República, Cátharos y Nikto peregrinos, rakghouls
DATOS CLAVE: Antes de su destrucción, Taris fue una vez el hogar de más de seis mil millones de personas





VOLVER A LA RUINA

Los Sith asechan las ruinas nocturnas de Taris, buscando arrasar los proyectos de construcción de la República.

Para el Imperio, la devastación causada en Taris se erige como un monumento a la fuerza destructiva de los Sith. Los intentos de la República por borrar tal símbolo no se han tomado a la ligera. Bajo el mando del Lord Sith Darth Gravus, fuerzas Imperiales

descendieron en Taris. Soldados de choque arrasaron edificios, buques estelares bombardearon asentamientos, y Sith comenzaron una campaña despiadada por erradicar toda forma de vida entre las ruinas. Cuando el humo se disipó, la reconstrucción de la República ardía en llamas. Los Sith habían devastado Taris una vez más.

INFESTACION RAKGHOUL

Sólo una forma de vida ha prosperado en el paisaje destruido de Taris, los rakghouls viciosos y enroscados. Una plaga viva, los rakghouls enjambran a traves de las ruinas, atacando a cualquiera en su camino. Sus presas mas afortunadas mueren, los otros son infectados con la mordedura del rakghoul. La plaga entra en su torrente sanguíneo, transformando la víctima atormentada e indefensa en rakghouls monstruosos.



Antes de la destruccion de Taris, los rakghouls estaban limitados a las entrañas del planeta. De alguna manera, sobrevivieron al bombardeo planetario y continuaron extendiendosen como una inundación virulenta. A través de los siglos, las mutaciones de la plaga llevaron a la evolución de nuevos rakghouls. Los rumores incluso hablan de "nekghouls" capaces de manejar la Fuerza. Incluso mas preocupante: de avistamientos Rakghoul no demostrados, han sido reportados en otros mundos. Mientras la República permanece en silencio sobre estos informes, algunos temen que la colonizacion de Taris pudo haber desencadenado sin quererlo esta devastadora plaga en el galaxia.

Un rakghoul rojo vicioso cazando presas en las selvas de Taris. Dónde un Rakghoul anda con paso majestuoso, otros pronto lo siguen.



SOLO LAS RUINAS PERMANECEN de las ciudades que una vez cubrieron el mundo de Taris. Hace tres siglos, el Lord Sith Darth Malak bombardeó el planeta desde la órbita en la Guerra Civil Jedi, matando a miles de millones y demoliendo el una vez ciudades gloriosas. Hoy, los restos de las capas urbanas destruidas se hunde en pantanos venenosos mientras la selva reclama Taris, trayendo nueva vida a un mundo destrozado.

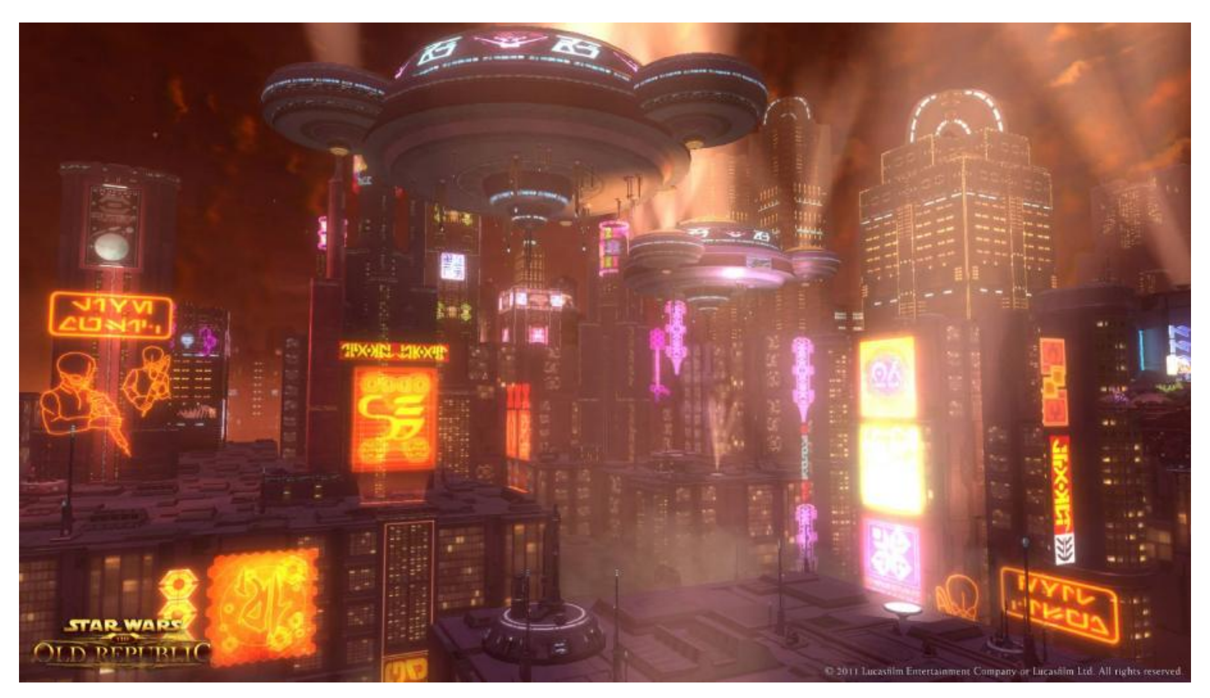
NAR SHADDAA

Las torres doradas y el horizonte calidoscópico de Nar Shaddaa atraen a los visitantes en el abrazo seductor del Cártel Hutt. La tentación y la corrupción esperan al inocente e incauto.

LA LLAMADA LUNA DE NAR SHADDAA FUE COLONIZADA por los refugiados Evocii empobrecidos, que habían sido despojados fuera de su propio mundo hogar, Hutta, por reclamaciones legales cuestionables del rapaz Cartel Hutt y chantaje económico. Una vez que los Hutt había explotado a fondo y contaminado su mundo capital, se dirigieron al globo brillante que orbitaba su planeta en descomposición. Los pobres Evocii fueron otra vez engañados en el servilismo, pero esta vez no tenían un lugar a donde huir. Ellos se convirtieron en una clase baja permanente, y su trabajo agotador fue el fundamento de una megalópolis brillante.

"Este es el lugar para conseguir todo lo que no sabías que querías. Las únicas leyes son las que la gente hace con sobornos o blaster". Risha, criminal y caza-fortunas

Con la riqueza obscena obtenida de sus actividades ilícitas, los Hutt transformaron Nar Shaddaa en el punto activo mas ostentoso y deseable de la galaxia. Todos los que fueron alguien acudieron al "Tesoro del Espacio Hutt," como este vino a ser llamado. Cuando el Imperio volvió del exilio para luchar contra la República, ambas partes encontraron refugio de bienvenida entre el fallo Hutts disoluto de Nar Shaddaa. La gente juega sus fortunas, reputaciones y vidas en medio de las torres de la ciudad opulenta y palacios de placer flotantes. Cualquier corazón, no importa si es inocente o corrupto, puede encontrar su mayor deseo a la venta en algún sitio de este fascinante laberinto prismático. Los únicos límites para satisfacer sus apetitos son la economía y la ética.



UNA CONSTELACIÓN DE DIVERSIONES Nar Shaddaa honestamente puede afirmar que tiene la mayoria de cantinas, club nocturnos y casinos per-cápital de cualquier lugar en la galaxia. Cada variedad de entretenimiento que se pueda imaginar se encuentra aquí, desde revistas de baile con droides hasta instalaciones clásicas de arte holográfico. Desde altas apuestas de sabacc hasta los torneos adyacentes y concursos subterraneos letales que luchan contra el hoyo.

CUADRO DE DATOS: NAR SHADDAA
AFILIACIÓN: Neutral
GOBIERNO: Cartel Hutt (cleptocracia)
DATOS DE CENSO: La población incluye al menos un miembro de casi todas las especies sensibles de la galaxia
INDUSTRIAS PRINCIPALES: Entretenimiento, investigacion de alta tecnología, medicina, contrabando, esclavitud, crimen organizado
DATOS CLAVE: La República y el Imperio mantienen operaciones e inversiones signifcativas aquí. Ellos son desalentados de tomar parte en el conflicto armado por el gobierno controlado de los Hutt

EL PASEO

La variedad mas amplia de bienes y servicios en el espacio conocido están a la venta en Nar Shaddaa. En primer lugar se anima a los recién llegados a visitar el mundo deslumbrante y decadente en el Paseo. Desde armas militares de vanguardia hasta antiguas reliquias arqueológicas todo está disponible en este mercado multinivel. Como la Oficina de Turismo del Cártel Hutt declara en sus folletos, "Si existe, alguien lo está vendiendo en el Paseo".



Uno de los comerciantes mejor provistos del Paseo es Bareesh el Hutt, un simpatizante de la República que está animando activamente al Cartel Hutt a cortar sus lazos con el Imperio. Pero teniendo en cuenta la cantidad de créditos Sith que se adquieren de esclavos en el Paseo "proveedores de trabajo," es poco probable que el Cártel deje de hacer negocios con el Imperio en cualquier momento pronto.

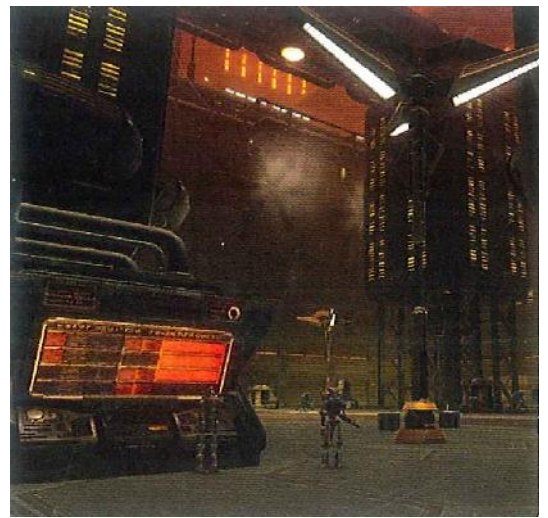
Una estatua de aurodium sólida del Magnate Supremo del Cártel Hutt, Karagga, saluda a los visitantes al paso.

PARAÍSOS CORPORATIVOS

Debido a las regulaciones gubernamentales inexistentes y un código tributario descrito como "muy flexible" grandes corporaciones de toda la galaxia acuden a Nar Shaddaa. Los compuestos de oficinas relucientes, los depositos de alta seguridad, y las instalaciones industriales avanzadas que proporcionan un empleo estable y un flujo constante de los créditos en la economía del mundo. Los bienes inmuebles sostenidos del modo corporativo son tratados como territorio soberano independiente por el gobierno Hutt. Mientras que los funcionarios correctos son pagados y los competidores que pierden son silenciosamente eliminados, las corporaciones estan autorizadas a realizar negocios sin embargo lo consideren oprtuno.



Los enclaves corporativos poseen las redes de seguridad más avanzadas y contramedidas anti-espionaje que el dinero no puede comprar.



EL CONOCIMIENTO ES PODER

La HoloNet transmite cuatrillones de archivos electrónicos a través de relés hiperespaciales desde los Mundos del Núcleo hasta el Borde Exterior. La mayoria de esta información pasa a través de la rejilla de servidor de alta seguridad de Nar Shaddaa, con nombre en código de acceso de red. Las operaciones financieras, los comunicados confidenciales, y el chisme de celebridades constituyen las metas tentadoras para los emprendedores rebanadores de datos y agentes de información.

Incluso los terminales de informacion públicos están bajo vigilancia constante contra usuarios no autorizados.

NAR SHADDAA: EL LADO OSCURO DE LA LUNA

La vida es barata en las sombras de la fachada brillante de Nar Shaddaa. La supervivencia solo es comprada por aquellos que pueden pagar el peaje.

HAY UN DICHO VIEJO ENTRE LAS ESPECIES HERGLIC: "Aquellos que apuestan, pierden". Millones de grandes apostadores vienen a Nar Shaddaa y arriesgan todo lo que poseen, sólo para no alejarse con las manos vacías. La mayoría de estos buscadores de fortuna fracasados no pueden pagar el transporte a casa. Ellos terminan atrapados, sin hogar y desesperados mas allá de la razón. Estas almas rotas y amargas ocupan las partes de Nar Shaddaa que los turista nunca quieren ver: los barrios pobres plagados de pandillas, laboratorios de investigación ilegales, y fábricas de trabajo pesado barbarico. Los que entran en estas prisiones de desesperación descubren rápidamente que no hay escapatoria.

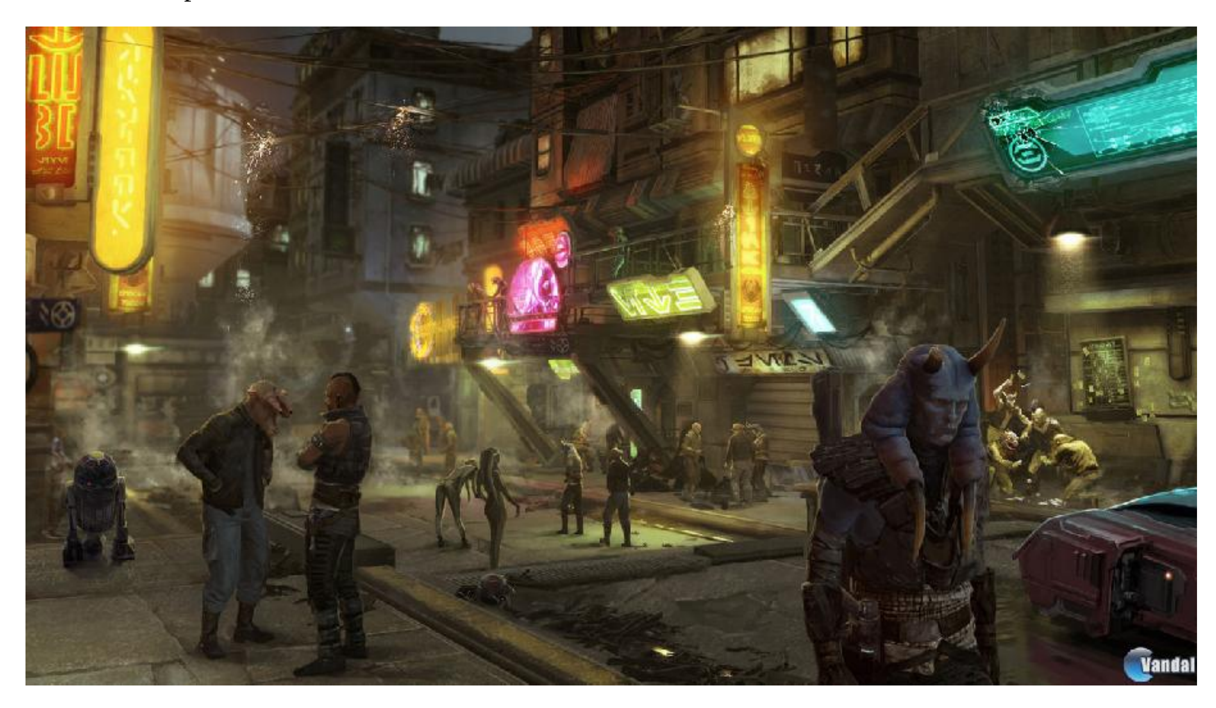
EL DESCONOCIDO PROFUNDO



La rejilla de monitoreo Imperial en el Pueblo de las Sombras engaña todos los movimientos de los prisioneros.

Como el notorio criminal Lord Nok Drayen una vez comento, "Las cumbres de Nar Shaddaa son siempre visibles, pero las profundidades nunca pueden ser trazadas". En efecto, los que caen desde las torres incandescentes de la luna parece que no pueden encontrar el fondo. Bajo cada subsector se encuentra otro nivel que ha sido separado de la rejilla y poblacion por aquellos que nunca deberian ser encontrados. El Imperio mantiene una "prisión abierta" apodada Pueblo de las Sombras, donde estan alojados aquellos que se consideran potencialmente útiles pero demasiado peligrosos para permanecer en libertad. Científicos locos, asesinos de sangre fría, y experimentos vivos extraños habitan este barrio

pobre, atrapados dentro de sus limites por dispositivos de rastreo y explosivos con su propia necesidad de permanecer ocultos.



LOS SUBNIVELES Los turistas son desalentados de visitar los subniveles de Nar Shaddaa. Las patrullas de seguridad son poco frecuentes y los habitantes de la vecindad pueden ser activamente hostiles con los visitantes no deseados.

CIENCIA PELIGROSA

Los inventores e ingenieros de todo el espectro científico llegan a Nar Shaddaa decidido a transformar la galaxia con sus nuevas maravillas tecnológicas. La mayor parte de la investigación llevada a cabo en los miles de mundos y laboratorios es legítima y benigna. Sin embargo, la aplicación de la ley floja aplicada por los Hutts proporciona un refugio para los investigadores poco escrúpulosos y sus experimentos sádicos.



El sector exótico de la "Luz Roja", llamado así por los diodos parpadeantes de los visitantes cyborg que buscan mejoras, ofrece una gran variedad de clubes nocturnos populares y vendedores a la marcha con costos rebajados. Este también oculta un laberinto confuso de instalaciones médicas de callejuelas no reguladas. Visitantes incautos han desaparecido para siempre en este laberinto ilícito tecnológico de biotecnología una industria en auge que requiere un flujo estable de donaciones de órganos frescos.

Los compradores tienen cuidado: algunos comerciantes venden intencionadamente nueva tecnologia defectuosa no probada.

GUERRA DE PANDILLAS

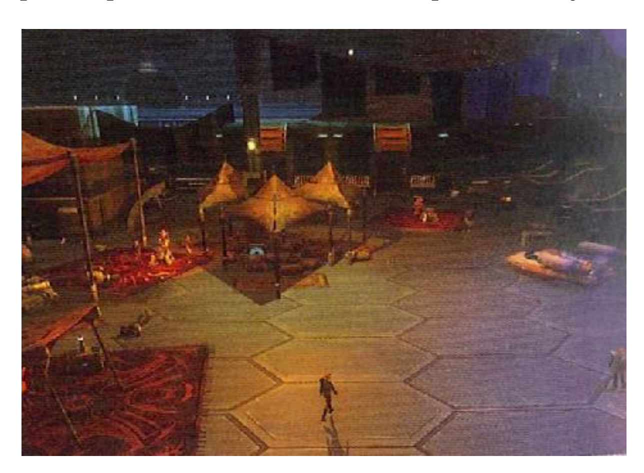
Los fracasados desesperados y los refugiados oprimidos de Nar Shaddaa a menudo se juntan en pandillas violentas y empresas ilícitas. Estos asesinos empedernidos buscan escapar de su existencia calamitosa emulando tácticas criminales del Cártel Hutt. Las Pandillas de redada errantes se aprovechan de los turistas que se aventuran demasiado lejos de los casinos bien vigilados, y del Paseo. Especies como los Nikto se reúnen en enclaves forjando sus propios imperios en las sombras. El rival odiado de los Hutt, el sindicato criminal galáctico conocido como el Intercambio, se ha hecho cargo de un Sector Corelliano respetable para su uso como base de operaciones. Los conflictos calamitosos en estas zonas de guerra urbana sumergen a cualquiera con mala suerte para ser atrapados en el fuego cruzado.



Los duelos violentos son comunes hasta entre miembros de la misma pandilla.

UNA TRAMPA PARA LOS REFUGIADOS

La Gran Guerra destruyó innumerables mundos, conduciendo poblaciones planetarias enteras hacia las estrellas en busca de un nuevo hogar. Muchos de estos refugiados fueron atraídos a Nar Shaddaa por las promesas de los Hutt de empleos listos y vida lujosa. Estos inmigrantes esperanzados descubrieron demasiado tarde que la verdad era muy diferente. En lugar de fincas lujosas, los recién llegados fueron hacinados en viviendas miserables como el sombrío Sector de Duros. Las únicas oportunidades económicas estos expatriados encontraron estaban en puestos de trabajo de servicio con explotadores, arriesgando sus mentes y cuerpos en experimentos de laboratorio peligrosos, o siendo peor vendidos como trata de esclavos.



Muchos refugiados se reúnieron en pequeños asentamientos de tiendas de campaña que son vulnerables a los ladrones y traficantes de esclavos.

TATOOINE

Sólo los valientes o los desesperados buscan sus fortunas en Tatooine. Aquellos que entran sus yelmos desiertos tampoco regresan como leyendas ... o desaparecen en la ruina.

TATOOINE ES UN ESTÉRIL PLANETA DEL BORDE EXTERIOR, casi vacio que sin embargo tiene una cantidad desproporcionada de importancia en la historia galáctica. Hace eones, Tatooine fue un mundo selvatico habitado por la especie orgullosa de los Kumumgah, Cuando los Kumumgah se rebelaron contra el opresivo Imperio Infinito rakata, fueron castigados por sus amos despiadados. Los Rakata quemaron las selvas tropicales de Tatooine hasta que sólo quedo un desierto que abarca el mundo entero.

"los atardeceres de Tatooine son sin igual. ¡Qué lástima que uno debe permanecer en el planeta para verlos". Moff Merile Yurrion, supervisor Imperial

Aislado durante milenios, Tatooine fue en gran parte ignorado por los exploradores y colonos de la República. Varias batallas espaciales se libraron sobre el planeta durante la Gran Guerra Hiperespacial, pero no fue hasta que los topografos por casualidad descubrieran minerales valiosos para que cualquiera considerara seriamente establecerse. Varias colonias colapsaron durante varios ciclos de auge y caída, víctimas de malas economías y peores condiciones de vida. El inframundo también ha apostado una reclamación de Tatooine y ahora lo usa como un puerto de escala para los contrabandistas, gangsters y piratas. Aunque su población total es menor que la de un solo barrio de Coruscant, Tatooine se encuentra en premio siendo disputada por multiples facciones.



LA CIUDAD DEL DESIERTO La ciudad de Anchorhead se extiende sobre una vasta llanura del desierto que con frecuencia se ve sitiada por tormentas de arena. Los científicos estiman que sin una población para desenterrar después de cada tormenta, Anchorhead sería completamente enterrada dentro de meses.

CUADRO DE DATOS: TATOOINE
LEALTAD: Neutral
GOBIERNO: consejos locales y milicias
POBLACIÓN: Estimada en menos de 100 mil seres sensibles
INDUSTRIAS PRINCIPALES: Cultivo de humedad, salvamento, contrabando
DATOS CLAVE: Sirve como centro importante de operaciones del sindicato del crimen el Intercambio. Uno de los tres sitios de descanso final rumoreado del héroe de la Guerra Civil Jedi Carth Onasi (no confirmado)

UN PRODUCTO DE LA CORPORACIÓN CZERKA

Después de que varias compañias mineras independientes no lograron alcanzar el éxito, Czerka Minera e Industrial destino una inversión masiva en la extracción de recursos minerales valiosos de Tatooine. A pesar de que con el tiempo se llamó "desperdiciar de Seario", después que el presidente

de Czerka retorno de su inversión fallida, esta compañía marcó el nacimiento de la civilización moderna de Tatooine,

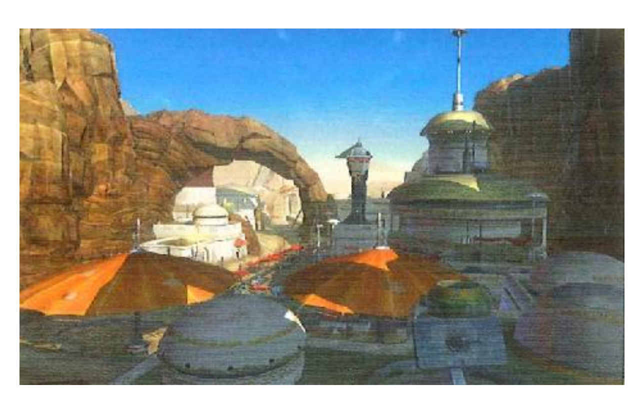
Debido a los gastos excesivos y la negativa respuesta de Czerka de marcharse hasta mucho después que las operaciones mineras resultaron poco rentables, Tatooine recibió la infraestructura necesaria para sostener colonos. Las instalaciones abandonadas de Czerka se encuentran dispersadas a través del desierto, ofreciendo refugio y oportunidades para los nuevos inmigrantes. No todo el legado de la corporación es benigno, sin embargo. Hay rumores inquietantes de un sitio de excavación arqueológico de Czerka en el Mar de las Dunas, donde la muerte y la locura esperan a los exploradores temerarios que no hacen caso de las señales de advertencia.



Grupos criminales como el Intercambio utilizan las minas viejas de Czerka como bases de operaciones.

MOS ILA

Al otro lado de los yermos de Jundland y los desechos resultantes de Anchorhead se encuentra Mos Ila. Este puesto comercial avanzado fue construido por los lugareños que buscan el comercio con las especies Jawas nativas de Tatooine. Los Jawas contribuyeron considerablemente con la construcción de Mos Ila y hasta han gobernado esto durante un tiempo, pero finalmente fueron arrancados a la fuerza cuando el sindicato del crimen vicioso el Intercambio tomó el control.



Fue el Intercambio quien expandió el puerto espacial de Mos Ila para sus propios fines ilícitos, sólo para ser irónicamente expulsados por una guarnicion de fuerzas Imperiales de la ciudad. El Imperio mantiene autoridad sobre Mos Ila por el momento, pero el Intercambio no renunciará a su territorio sin luchar.

Las paredes del cañón que rodean Mos Ila la protegen de las tormentas de arena y del sol del desierto aspero.

ANCHORHEAD

Al principio fundado como asentamiento minero principal de Czerka, Anchorhead sobrevivió al abandono por parte de sus amos corporativos y ahora prospera como uno de los mayores centros de población de Tatooine. Cuenta con un puerto espacial importante usado por buques exploradores y militares de la República, transportistas de carga de fondo, y criminales emprendedores. Numerosas granjas de humedad puntean la región circundante, proporcionando a Anchorhead con acceso para limpiar el agua y socios comerciales.

Quizas debido a sus orígenes corporativos, el gobierno local es un consejo de líderes comerciales liderados por el alcalde Oleg Klerren. Klerren, un comerciante jubilado, se ofreció cada vez más por



posiciones cívicas en Anchorhead en una forma de mantenerse ocupado. Con el tiempo, su reputación positiva se hizo tal que lo eligieron alcalde sin siquiera entrar en la carrera.

Se ha conocido de droides desatendidos en Anchorhead que han desaparecido. Ellos a menudo son encontrados más tarde entre los mercados Jawas de "salvamento".

TATOOINE: LAS ARENAS SIN FIN

La vida prospera en la extension solitaria de Tatooine. Los viajeros estan bien aconsejados de tener cuidado con cualquier cosa que pueda sobrevivir en un lugar tan aspero e implacable.

LOS RESIDENTES DE TATOOINE SON CON RAZÓN CONSIDERADOS como algunos de los seres más resistentes de la galaxia. El clima aspero y árido del planeta tiene un alto precio en todos los seres vivos. De hecho, la sabiduría popular sostiene que un solo año pasado viviendo en Tatooine envejece biologicamente a una persona por más de tres años.

El sol y el daño por humedad son la menor parte de las preocupaciones de un poblador de Tatooine, sin embargo. La exposición prolongada al desierto profundo puede resultar en una enfermedad respiratoria debilitante familiarmente conocida como "Putrefaccion de Arena". Entre los soles gemelos ardientes, las arenas interminables, y multitud de criaturas depredadoras que infestan Tatooine, la supervivencia es una lucha diaria para todos.

UN REFUGIO PARA DEPREDADORES

En un mundo tan carente de vida vegetal como Tatooine, sólo las criaturas más fuertes sobreviven. La mayoría de animales encontrados en los desiertos son grandes depredadores poderosos que se cazan entre sí, junto con cualquier otra especie con mala suerte vagando cerca. Desde wraids feroces hasta el mítico dragón Krayt, Tatooine no alardea de ninguna escasez de amenazas salvajes para los incautos.



En el Gran Pozo de Carkoon en el Mar de las Dunas se esconde una de las criaturas más misteriosas de Tatooine. El Sarlacc es un artrópodo masivo que vive bajo tierra que arrastra su presa con su pico aguileño usando sus potentes tentáculos. Cualquier cosa consumido por el Sarlacc permanece vivo y atrapado en su estómago para ser despacio digerido, haciendolo un instrumento sobre todo cruel de venganza por los criminales que disponen de sus rivales.

Balizas de advertencia se colocaron alrededor del Gran Pozo de Carkoon para advertir del Sarlacc, pero éstas fueron más tarde "salvadas" por los Jawas.



JAWAS

Los Jawas nativos, nómadas limpiadores infames de Tatooine, son teorizados de ser descendientes de la población Kumumgah del planeta que fue destruida hace eones por el Imperio Infinito Rakata. Conocidos más por su inteligencia que por su destreza física, los Jawas muentran maestria tecnologica impresionante y habilidades de supervivencia increibles. Los clanes Jawas ampliados se aventuran regularmente en el Mar de las Dunas prohibido, volviendo con maquinaria valiosa salvada de las arenas del desierto.

La identificacion del individuo Jawa es casi imposible debido a sus capas pesadas.

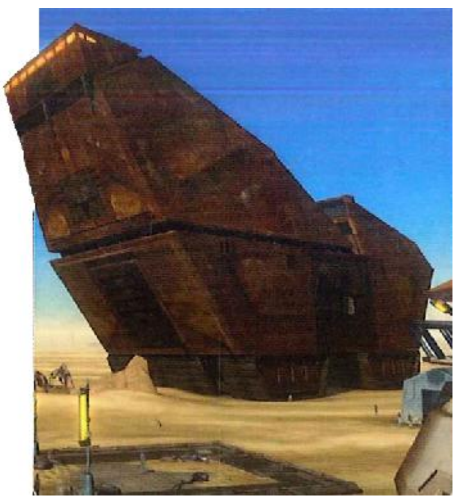


AGRICULTORES DE HUMEDAD
La única industria más importante en cualquier planeta desertico es la producción de agua. Los agricultores de humedad de Tatooine guardan a sus colonos sanos e hidratados. Sus vaporadores de humedad condensan la humedad ambiental del aire y almacenan el agua en tanques subterráneos para el transporte posterior a los asentamientos como Anchorhead y Mos Ila.

La agricultura de humedad es apenas una existencia pastoral. Los vaporadores están esparcidos en una amplia zona geográfica para obtener una máxima productividad. Los agricultores deben mantener sus vaporadores y defenderlos contra robo, sabotaje y destrucción por la fauna. Las muertes y desapariciones de familias de agricultores enteras son bastante comunes.

SANDCRAWLERS

Los Jawas deben la mayor parte de su éxito a los transportes masivos apodado "Sandcrawlers". La Corporación Czerka trajo estos vehículos tanque-oruga hace unos siglos a Tatooine para servir



como bases para las tripulaciones mineras del desierto. Cuando los Sandcrawlers fueron abandonados por Czerka, los Jawas los transformaron en asentamiento móviles capaces de atravesar de forma segura los terrenos más áspero de Tatooine.

Algunos Sandcrawlers pueden funcionar con energía solar cuando ellos se qudan sin combustible.

LA GENTE DE LAS ARENAS

Hostiles hacia los forasteros, violentos, e inescrutables, las tribus temidas de la Gente de las Arenas de Tatooine son la pesadilla de los agricultores de humedad y carroñeros del desierto. Los cuentos populares insisten que ver una persona de las arenas que se ha quitado toda la ropa de su cuerpo es como ver una persona parecida a una piedra de blanca, pero la verdad es mucho peor que esta ficción. Muchas de las tentativas pasadas de colonizar Tatooine fallaron como consecuencia directa de los levantamiento de la Gente de las Arenas. Cuando estas tribus ponen sus diferencias aparte y se unen en un solo ejército, la carnicería resultante es aterradora para contemplar.



Los miembros de la tribu Ga’hanoraw celebran la victoria sobre una patrulla de milicia de Anchorhead.

ALDERAAN

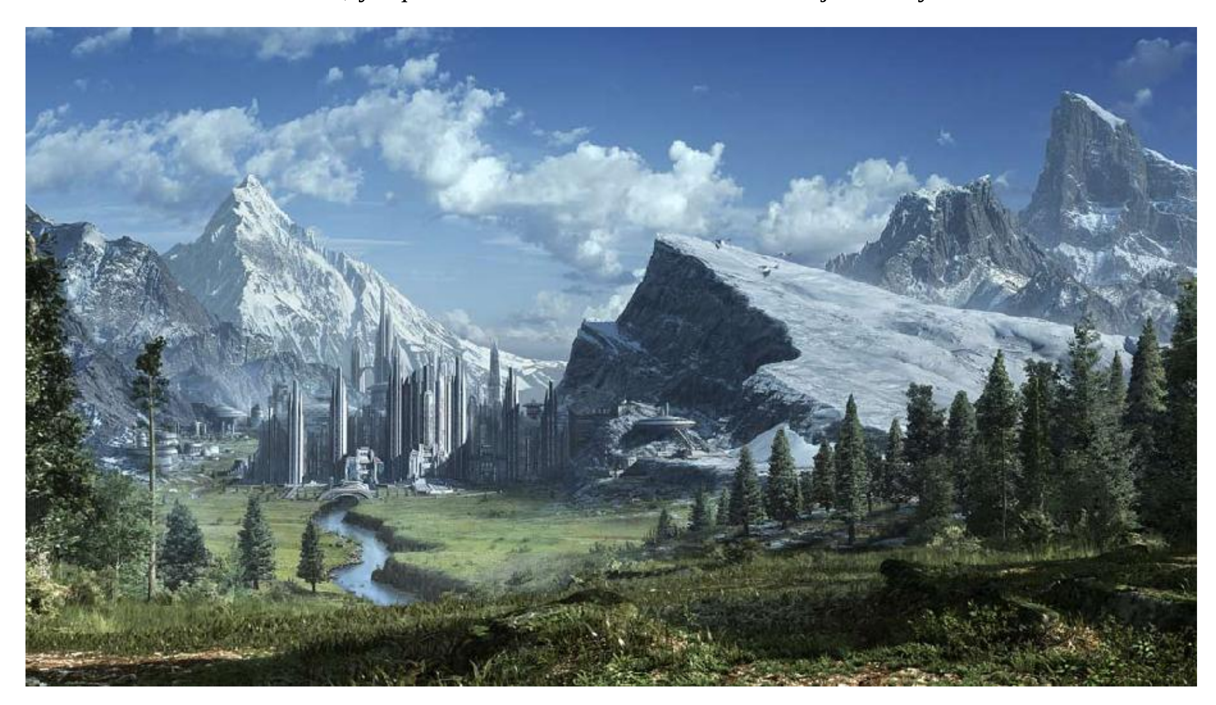
Alderaan es un mundo de vistas impresionantes, riqueza inmensa y conflictos mortales. Sus familias reales traicioneras están envueltas en una guerra cataclísmica de sucesión.

ALDERAAN ES UN PLANETA DE CONTRASTES ABSOLUTOS. Para la mayoría, es una sociedad progresiva amante de la paz que protege su entorno natural y fomentan una cultura refinada de renombre por la República que ayudó a construir. Aquellos que realmente entienden la historia de Alderaan saben que también es un mundo sumido en la lucha entre casas nobles competidoras. Por cada diplomático que apasionadamente aboga por la armonía, un asesino espera golpear desde las sombras.

"Estos nobles tienen siempre los modales más agradables, incluso cuando se están apuñalando por la espalda". Corso Riggs, mercenario

Las imágenes de Alderaan de palacios hermosos y campos idílicos son conocidos por los escolares en toda la República. sólo recientemente ha sido testigo la galaxia de una cara muy diferente de este mundo: ciudades en llamas, prados arrasados y enormes máquinas de guerra. Familias reales orgullosas se han reducido a refugiados desesperados y los monumentos majestuosos que estuvieron de pie durante milenios estan en la ruina.

La guerra civil qie ahora divide el pueblo de Alderaan comenzó con el Tratado de Coruscant. Alderaan sufrió pérdidas brutales durante la Gran Guerra, y los ciudadanos se indignaron cuando la República capituló ante las demandas del Imperio. En respuesta al tratado, el príncipe heredero Gaul Panteer declaró la independencia de su mundo y dejo el Senado Galáctico con disgusto. Esto resultó ser un error costoso, ya que el aislamiento de Alderaan lo dejó débil y vulnerable.



VISTAS IMPRESIONANTES El pueblo de Alderaan se esfuerza por conservar su belleza natural. La ciudad de Juranno se construyó deliberadamente para parecer como si estuviera tallada en la cordillera que la rodea.

CUADRO DE DATOS: ALDERAAN
LEALTAD: Impugnado
GOBIERNO: Monarquía
NÚMERO TOTAL DE REAL DE CASAS: 47 (antes de la guerra), 22 (actual)
ESTIMADA RIQUEZA COMBINADA DE TODA LA NOBLEZA: 45000000000000 créditos
DATOS CLAVE: Sitio de las negociaciones de paz entre la República y el Imperio lo que resulto en el Tratado de Coruscant. Lugar de nacimiento de Atton Rand, aliado notorio de la legendaria "Jedi Exiliada" Meetra Surik

OBJETIVO DEL IMPERIO



Las enormes bases militares del cielo Alderaaniano estaban entre los primeros objetivos del Imperio durante la Gran Guerra.

Alderaan fue invadido y casi conquistado por el Imperio durante la Gran Guerra. El Lord Sith Darth Malgus lideró una fuerza Imperial masiva que arrasó algunas de las ciudades más grandes del planeta, y mató a miles de ciudadanos. La invasión fue repelida en última

instancia por el heroismo de la República y cazas de guerra Jedi, pero el Imperio permanecio decidido a tomar la riqueza del planeta por cualquier medio necesario. Años después que Alderaan se separó de la República, el Imperio volvió. Esta vez, se hizo el aliado confiable de los nobles exiliados de la Casa Thul. El Imperio observo con cuidado como la muerte de la Reina Silara gobernante de Alderaan lanzó la estructura de poder noble en el caos. Estrategas Imperiales convencieron la Casa Thul de replantear su derecho al trono, ofreciendo su apoyo financiero, logístico y táctico. A través de sus poderes en la Casa Thul, el Imperio ayudó a encender un conflicto que sumergio el planeta en la guerra civil.

REY BOURIS ULGO

Bouris Ulgo es un patriota y guerrero que arrogantemente traicionó los ideales de su mundo a fin de salvarlo. El linaje de la familia Ulgo siempre ha sido la disnastia militar más orgullosa de Alderaan. Los Ulgos lucharon para fundar la República, y la defendieron durante milenios de conflictos, e incluso salvaron la vida del legendario Jedi Revan.

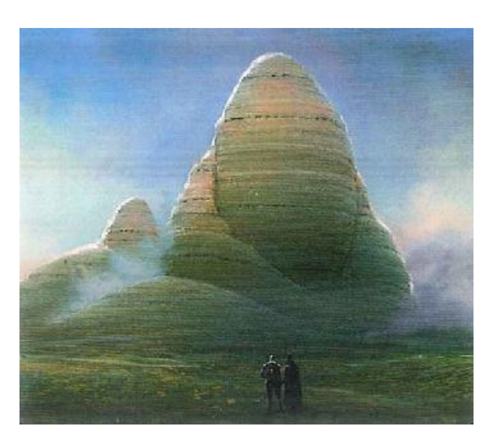
Bouris Ulgo siempre ha sido conocido por su actitud brusca e intolerante. Se le conoce por frustrar las negociaciónes polijas de un diplomático de Organa haciendo huelga en ella a mitad del discurso dejando a su droide de protocolo terminar el debate. Después que la Reina Silara gobernante de Alderaan murió en circunstancias sospechosas, Ulgo en silencio se acercó a sus aliados entre los militares. Las otras casas nobles discutíeron en las cámaras del consejo sobre quién debia ascender al trono, pero Ulgo habia decidido ya que sería el nuevo gobernante de Alderaan.



Como Casa Thul regresó del exilio y anunció su pretensión al trono, Bouris Ulgo ilegalmente se declaró rey e instituyó la ley marcial. En lugar de ver sus acciones decisivas premiadas con aceptación y sumisión por la ciudadanía, el rey Ulgo inmediatamente encontró su palacio atacado desde todas las direcciones. Nunca uno a retractarse de una pelea, el monarca en disputa de Alderaan sólo crecerá más brutal y desesperado en la defensa de su reinado.

Bouris Ulgo se declaro Rey de Alderaan, mientras entrego su infame discurso del "Día del Pacificador".

AMENAZAS DE ABAJO



Los montículos Killiks majestuosos y antiguos se elevan por encima del paisaje natual impresionante de la region de Tierras de Castillo.

Mucho antes de que los colonos humanos llegaran a Alderaan, los Killiks insectoides abandonó su dominio sobre la superficie del planeta para hibernar en los túneles bajo sus montículos de colmenas masivas. Los Killiks surgieron, siglos más tarde, para encontrar los humanos que infestan su casa.

El ciclo de guerra entre los Killiks y la poblacion de Alderaan se ha prolongado durante milenios, con los



Killiks que se retiran en una hibernacion cada vez. La guerra civil de Alderaan ha despertado otra vez a los Killiks, y ellos se han unido al campo de batalla. Pero nadie está seguro que es lo que quieren los Killiks o qué casa apoyan, en su caso.

Los Killiks son una especie insectoides evolucionada capaces de manejar armas avanzadas.

ALDERAAN: UNA GUERRA POCO CIVILIZADA

Casas nobles, superpotencias galácticas, y una especie exotica antigua todos compiten por controlar Alderaan. El punto muerto no durará para siempre.

DESDE LOS TIEMPOS MAS TEMPRANOS, EL PODER político en Alderaan ha residido con las familias que originalmente se asentaron en el planeta. Estos linajes adquirieron autoridad moral de la nobleza real a través de las generaciones, finalmente formando las Casas poderosas que dominan el gobierno del mundo. Las cuatro mayores Casas ahora en guerra por el trono de Alderaan: el belicoso Ulgo, la respetada Organa, la intrigante Dhul y la desafiante Panteer.

Cada Casa mayor conduce un circulo de menores, quienes se aliaron por sus propias razones. No todas las Casas han tomado un lado, sin embargo. Muchos linajes independientes prefieren apoyar un determinado vencedor que un perdedor potencial.



PALACIO ORGANA El Palacio Organa y su puerto espacial siguen siendo los últimos baluartes de libertad y lealtad a la República en Alderaan, y se ha convertido en puesto de mando principal de los militares de la República en el planeta. Aunque este magnifico punto de referencia ha estado de pie durante milenios, la guerra amenaza con aniquilarlo para siempre.

CASA ORGANA, ALIADO LEAL DE LA REPÚBLICA

La Casa Organa no sólo fue uno de los linajes fundadores de Alderaan, sino que también contribuyo decisivamente en la creación de la República. La constitución original de la República fue redactada por un Organa hace más de 20 milenios. Cuando el príncipe heredero y el senador Gaul Panteer sorprendieron las Casas nobles declarando la independencia de Alderaan de la República, los diplomáticos de la Casa Organa gastaron años convenciendole de revertir esa decisión. Cuando ellos finalmente tuvieron éxito, asesinos misteriosos asesinaron Panteer.

Cuando Bouris Ulgo se apoderó del trono de Alderaan por la fuerza, el Duque Organa dio a conocer un ejército que había entrenado en secreto para tal eventualidad. El entonces pidio refuerzos de la República para ayudar a restaurar la paz de Alderaan, e incluso probabilidades contra la Casa de Thul aliada del Imperio.

CASA THUL, VASALLO AGRADECIDO DEL IMPERIO

La familia de comerciantes Thul compro su estatus como una Casa, pero la riqueza no trajo respeto. Los Thuls siempre fueron considerados como pretendientes desesperados. Esta percepción se hizo realidad cuando ellos conspiraron para sustituir un niño Organa por uno de los suyos. Si el plan hubiera tenido éxito, los Thuls se habrían convertido en gobernantes de Alderaan hace unos siglos. En cambio, fueron desterrados al exilio.



Los Thuls buscaron refugio con el Imperio, quienes usaron el conocimiento íntimo de la familia política de Alderaan para promover sus propias ambiciones. Cuando el Imperio vio la posibilidad de conquistar Alderaan a través del engaño, la Casa Thul proveyo el cómplice perfecto. Los nobles exiliados mucho gusto ayudaron al Imperio a cambio de una posibilidad de reclamar el trono que ellos han codiciado por mucho tiempo.

Esclavos construyeron apresuradamente el Palacio de Thul usando materiales de construcción de otros mundos proporcionados por el Imperio.

CASA PANTEER Y LA REMANENTE GUARDIA QUEENS



El Rey Ulgo ocupó las ruinas del Castillo Panteer después de derrotar a sus defensores guardias Queens.

El linaje Panteer gobernado durante más de un siglo antes de la muerte de Príncipe heredero Gaul y de su anciana madre, la Reina Silara. Los Panteers que sobrevivieron sostuvieron cambiar las reglas de sucesión de Alderaan para que uno de ellos pudiera tomar el poder. Pero el regreso de la Casa Thul y la usurpación de Bouris Ulgo del trono llevaron a la Casa Panteer a perder su castillo y riqueza en la guerra subsiguiente.



Los restantes miembros de la Casa Panteer huyeron en el ocultamiento, protegidos por el remanente élite de la guardia Queens. Estos valientes soldados perdieron su honor por no proteger a la familia real. Ellos se quedaron encantado de dar sus vidas por ver a otro gobernante Panteer en Alderaan.

Los soldados de la guardia Queens fueron reclutados de las Casas nobles para proteger al monarca de Panteer.

HOTH

La guerra desciende sobre la belleza inmaculada de las llanuras congeladas de Hoth. Soldados valientes yacen sepultados entre los buques aruinados, patriotas tentados y ladrones de tumbas a su destino.

LOS EXPLORADORES DELA REPÚBLICA RECHAZARON Hoth como una roca estéril, incrustada por el hielo sin valor económico y táctico, pero tenian razon solamente a medias. Aunque todos los intentos de extraer sus recursos resultaron infructuosos, la proximidad de Hoth con la Espina Comercial Corelliana proporciona un amplio beneficio táctico. Durante décadas, contrabandistas, piratas y espías utilizaron Hoth para asaltar las rutas maritimas. Como observó el Estomago Blanco pirata Shai Tenna, "Hoth es un buen lugar para enviar a su equipo mientras usted va a escoger su siguiente objetivo".

"Abrace estos destinos: hielo y fuego, garras y colmillos, guerra y ruina. Ellos son inevitables". proverbio de la Hemandad Granizada

Durante la Gran Guerra, una batalla de flotas masiva se produjo encima de Hoth. Decenas de poderosos buques de la República y el Imperio se estrellaron en la superficie del planeta y se convirtieron en tumbas congeladas. Estos buques fueron abandonados a su suerte hasta que los piratas del Estomago Blanco vinieron buscando fortuna al salvamento sin reclamar. La República envió fuerzas para eliminar el Estomago Blanco, pero se sorprendió cuando los invasores Imperiales se unieron a la lucha. Hoth ahora es el sitio de una batalla de tres caminos que cada facción está decidida a ganar.

UN MUNDO SOLO PARA LA GUERRA

La única región de Hoth capaz de soportar la vida existente es a lo largo de su región ecuatorial. Las fisuras volcánicas ventilan calor, vapor y tierra vegetal fertil a la superficie, proporcionando una protección limitada contra los vientos glaciales. Liquen y hongos dan alimento a pequeños rebaños de tauntauns y trompers helados, que a su vez se convierten en comida para los depredadores bestiales de Hoth.

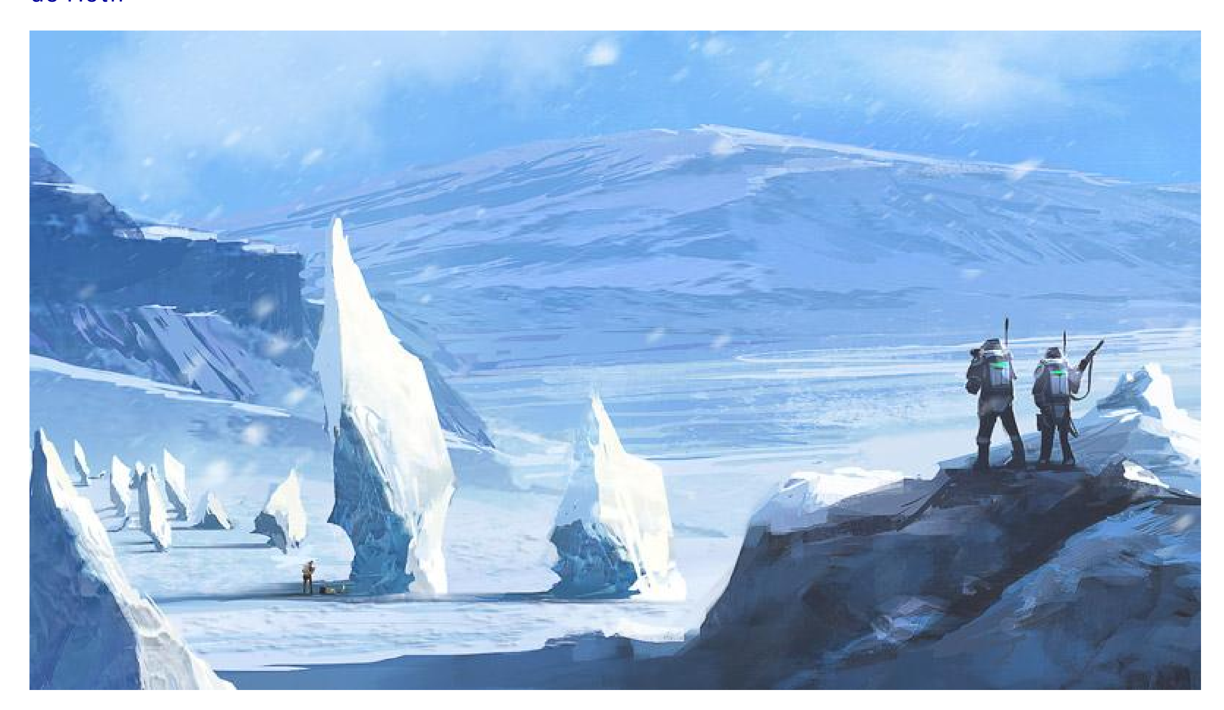


Respiraderos de vapor volcánicos se congelan al instante al entrar en contacto con la atmósfera fría de Hoth, creando vistas sombrías como el Cañón Talon.

Una de las colonias mineras fallidas infames son de la Corporación Czerka que dejó vastos complejos vacíos bajo la superficie imponente de Hoth. Estos refugios cavernosos ofrecieron

refugio para los piratas y contrabandistas después que el planeta fue abandonado, pero incluso los criminales tienen niveles de vida. El inframundo rápidamente se trasladó al mundo ligeramente menos mortal de Tatooine.

CUADRO DE DATOS: HOTH
AFILIACIÓN: Neutro
GOBIERNO: Comandantes militares, líderes piratas
DIFERENCIA MEDIA ENTRE DÍA Y TEMPERATURAS DE NOCHE: 126 grados
RUINAS DE BUQUES DE GUERRA NOTABLES: Estrella de Coruscant, Espada Vehement, Enforcer
DATOS CLAVE: La mayor parte de estructuras existentes son bases militares recientemente erigidas o buques estrellados. Más de 75 buques fueron destruidos en la órbita durante la Batalla de Hoth



HOTH NIEVES DEL CABO Hoth se divide en una amplia variedad de terrenos peligrosos. Algunas regiones, como la desolada Tundra Clabburn, tienen un gran valor estratégico debido a sus formaciones naturales y posicion geográfica.

LA BATALLA DE HOTH



A la altura de la Gran Guerra, el Imperio descubrió que la República había formado una gran flota para atacar el planeta natal Imperial, de Dromund Kaas. Los buques de guerra de la República lucían grandes avances tecnológicos y fueron conducidos por un poderoso súper acorazado llamado Estrella de Coruscant. El Imperio envió su propia flota para lanzar un ataque sorpresa contra los buques de la República.

Los restos del transporte Vindicator de la República portador de cazas quedaron dispersos a traves de varios kilómetros de la superficie de Hoth.

Aunque la República y las flotas Imperiales lucharon a través de múltiples sistemas de estrellas, el resultado final fue determinado encima de Hoth. Ambos bandos sufrieron pérdidas devastadoras y los restos de innumerables cruceros de batalla se estrelló en la superficie de Hoth. Las esperanzas de triunfo de la República finalmente se desvanecieron cuando la Estrella de Coruscant cayó en una tumba de hielo entre los restos de las dos flotas. Los buques sobrevivientes huyeron, dejando al Imperio para reclamar la victoria.

LA LLEGADA DEL ESTÓMAGO BLANCO

Como la Gran Guerra continuo, con la República herida y el Imperio distraído ambos abandonaron el campo de batalla de Hoth. Mientras tanto, una confederación de flotas piratas se formó bajo la bandera del Estomago Blanco. Años más tarde, después del Tratado de Coruscant, estos asesinos de alta tecnología se reunieron en Hoth para la operación de rescate más ambiciosa jamás intentada, a partir de la sorprendentemente intacta Estrella de Coruscant. Los exploradores de la República que investigan las incursiones del Estomago Blanco descubrieron esta operación, y fuerzas militares fueron rapidamente enviadas para expulsar a los piratas.



El equipos de salvamento del Estomago Blanco inspecciona principalmente los restos intactos de la República como el super-acorazado Estrella de Coruscant.

ENREDOS DE LA REPÚBLICA

Una vez más, el Imperio vio la oportunidad de atrapar la milicia enemiga en un escenario imposible de ganar. Generales Imperiales reunieron un ejército para aplastar a la República contra los piratas del Estomago Blanco. Con el hundimiento de su enemigo en un pantano helado, el Imperio sería libre para avanzar en frentes más importantes. La República respondió a la presencia Imperial en Hoth exactamente como querian, mediante el envío de refuerzos, La guerra por Hoth había comenzado.



Fuerzas de la República y artillería pesada están de guardia a la entrada de la Base de Aurek.

HOTH: CONFLICTO CONGELADO

Tres ejércitos chocan por los tesoros olvidados de Hoth, encerrados en una lucha ineludible con un único posible vencedor. En este mundo de depredadores, todo el mundo se convierte en presa.

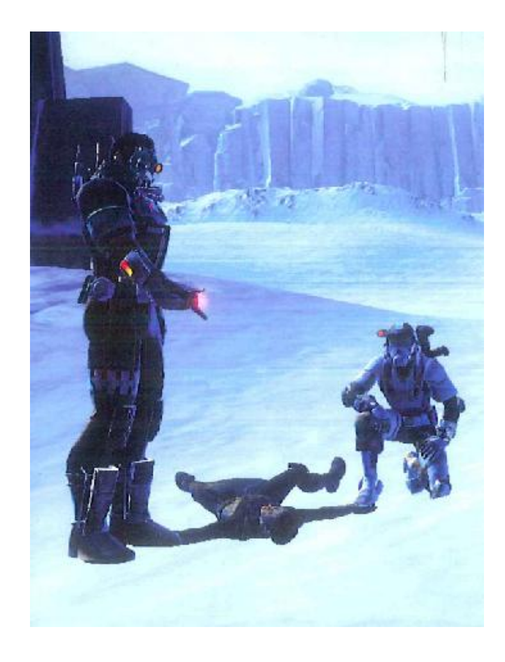
LA TRAMPA DEL IMPERIO PARA LA REPÚBLICA en Hoth tuvo éxito más allá de sus ambiciones más salvajes. Mientras la República sigue enviando fuerzas en el planeta helado, el Imperio se entierra para un asedio prolongado. Mientras tanto, la amenaza original del mundo los viciosos piratas del Estomago Blanco, atacan ambas facciones con armas y tecnología saqueadas de los cascos de buques estelares esparcidos a traves de las llanuras nevadas.

Cada facción posee ventajas del campo de batalla. La República tiene números, y el Imperio tiene terreno, pero el Estomago Blanco tiene lo mejor de ambos. Este ejército aparentemente ilimitado de asesinos y ladrones mantiene la posición estratégica del cementerio de buques estelares, donde los buques militares arruinados ofrecen refugio, escondite y armas de tecnología avanzada. La pregunta sigue siendo: ¿cuánto tiempo puede este grupo de piratas avaros, murmuradores resistir a dos militares altamente entrenados?



CEMENTERIO DE BUQUES ESTELARES El extenso cementerio de buques estelares es un laberinto de búnkeres y fortificaciones improvisadas hechas dentro de los buques de guerra destrozados. La República, el Imperio y las fuerzas piratas del Estomago Blanco hacen batallas campales en medio de estas carcazas congeladas.

LOS PIRATAS DEL ESTOMAGO BLANCO



El borde externo ha engendrado innumerables flotas piratas desde la Gran Guerra. Los capitanes merodeadores como Shai Tenna, Valon y Reneget Vause ya habían alcanzado notoriedad galáctica cuando fueron reclutados para unirse a la búsqueda del tesoro magnífico de Hoth. La promesa de riquezas fantásticas resultó irresistible para estos sinvergüenzas, que juraron su lealtad a la bandera del Estomago Blanco. Piratas monstruoso como Gen'Dai a menudo son llamados para hacer cumplir la disciplina en el grupo del Estomago Blanco de rebeldes y desleales. Gen'Dai poseen un sistema nervioso distribuido único, haciéndolo prácticamente imposible de matar con armas convencionales. Pocos amotinados potenciales están dispuestos a desafiar al capitán Gen'Dai.

Un equipo de piratas cazadores asesinos del Estomago Blanco saquean el cadáver congelado de un padawan Jedi caído.

Algunas operaciones de salvamento claves en Hoth transformaron estos piratas de una banda variopinta a un ejército que rivaliza con superpotencias galácticas. El pirata promedio del Estomago Blanco esta mejor armado, blindado, y alimentados que la mayor parte de tropas de la República y el Imperio en el terreno. Más importante aún, los piratas del Estomago Blanco ya están acostumbrados a los peligros naturales del terreno y de la basura que cubre el hielo de Hoth. Mientras los droides de excavación continúan las operaciones de salvamento, los piratas del Estomago Blanco pasan su tiempo haciendo enemigos pagando por cada centímetro de tierra que ellos ganan en el cementerio de buques estelares.

LA HERMANDAD GRANIZADA



Una docena de ex-piratas de la legendaria Hermandad Granizada se han separado del Estomago Blanco y han formado un grupo radical de supervivientes guerreros poetas. Los exploradores de la República que al principio despidieron a estos guerreros semi-desnudos como lunaticos desarreglados que sufren de "locura de nieve".

De hecho, la Hermandad Granizada tiene un cuasi-filosofía fanática que valora el desierto aspero de Hoth por encima de todo. Una estructura imponente visible a kilómetros a la redonda, es conocida como la Aguja Muerte Glacial, que sirve como sede y testamento a sus creencias extremistas de la Hermandad Granizada.

La "Aguja Muerte Glacial" construida por la Hermandad Granizada obtiene su nombre de un poema épico.

GARRAS Y COLMILLOS



La Hermandad Granizada no es el único "comodín" de facciones en los campos de batalla de Hoth. Depredadores peligrosos como los wampas descomunales y los felinos pantran blancos colmilludos descaradamente atacan patrullas incautas. Incluso mas preocupante son los informes de nativos humanoides armados, apodados "skels"que demuestran tacticas de batalla inteligentes y una creciente hostilidad hacia los invasores de su planeta.

Wampas adultos son una vision terrorifica de contemplar. Estas bestias se alimentan de viajeros que deambulan cerca de sus guaridas en busca de refugio.

COLONOS ORTOLANOS: ATRAPADOS EN EL FUEGO CRUZADO

Instalaciones de exploracion mineras de Czerka fueron abandonadas en Hoth durante siglos, hasta que colonos Ortolanos se trasladaron y establecieron una instalación de energía geotérmica. Los Ortolanos pacíficos forjaron un nuevo hogar para ellos en medio de los páramos nevados



disfrutando de mucho éxito. Sin embargo, estos no combatientes han sido descubiertos tanto por el Estomago Blanco como por las fuerzas Imperiales, que ven los Ortolanos como presa fácil ocupando valioso espacio estratégico.

Los colonos Ortolanos son seres pacíficos atrapados entre las facciones en guerra. Ellos se alian con quien deban hacerlo a fin de sobrevivir.

EL ENCLAVE DE ESPIAS DE LA ASCENDENCIA CHISS

Desconocido para todos, entre los aliados del Imperio, un enclave militarista de la Ascendencia Chiss llegó a Hoth durante la Gran Guerra, y se han mantenido alli escondido desde entonces. Los Chiss establecieron un puesto de escucha a distancia para controlar el trafico de comunicaciones y movimientos de la flota de la República. Fueron estos espías Chiss quienes advirtieron al Imperio de la flota de la República que se habia formado para golpear Dromund Kaas hace decadas. En efecto, el cementerio de buques estelar no existiría si no fuera por los Chiss. Estos agentes mortales ahora ayudan a los esfuerzos del Imperio por destruir la República en Hoth.



Exploradores Chiss patrullan apoyando las fuerzas Imperiales en Hoth proporcionando al enemigo de inteligencia util y guia en terreno virgen.

QUESH

Tóxico y miserable, el mundo olvidado de Quesh alberga un veneno que puede llegar a ser la salvación de la República contra los Sith.

EN SU SUPERFICIE, QUESH PARECE SER OTRO MUNDO no tobable ubicado en la esquina del Espacio Hutt. Cuando exploradores de la República descubrieron Quesh durante los primeros días de la Gran Guerra, rápidamente lo rechazaron como un mundo muerto y nocivo. Décadas más tarde, despues de la Gran Guerra, un joven químico de la República descubrió que la fuente de contaminación de Quesh era similar a un producto químico usado en estimulantes suprarrenales de calidad superior. Estas capsulas suprarrenales promueven la curación, reflejos aumentadas, e intensa concentración y la República espero que la sustancia pudiera darle una clara ventaja en la próxima guerra contra el Imperio.

"Aunque mortal en su estado natural, el veneno de Quesh... puede ser utilizado para hacer capsulas suprarrenales potentes". Comando de la Republica

Trabajando en secreto con un Triunvirato de familias Hutt, la República construyó una red en expansión de las minas y refinerías a través de Quesh comenzando discretamente a cosechar y tratar la sustancia que ellos llamaron el Veneno Quesh. Pero no pasó mucho tiempo para que el Imperio

descubriera el complot de la Republica y la violación del acuerdo de neutralidad de los Hutts. El Imperio comenzó a luchar contra la República por el control del planeta. Aunque el Imperio buscaba el Veneno de Quesh, su verdadero objetivo era provocar un conflicto abierto que se moveria en espiral en la próxima guerra galáctica.



FÁBRICAS DE VENENO Las fábricas son propiedad y operadas por las tres familias Hutts procesando miles de galones del Veneno Quesh diariamente. Pilas de humo queman las toxinas excedentes, además de contaminar la atmosfera ya nociva.

CUADRO DE DATOS: QUESH
LEALTAD: República
ESTADO: Mundo minero de la República, recientemente impugnado
TERRENO: Pantanos tóxicos
DATOS CLAVE: Produce la toxina del Veneno Quesh, vital en las capsulas suprarrenales militares
LUGARES NOTABLES: Palacio de Braga, Yuna Bore Mina de Veneno

EL VENENO QUESH



Una refinería del Veneno Quesh procesa el líquido tóxico en un producto químico valioso esencial para las capsulas suprarrenales de combate militar.

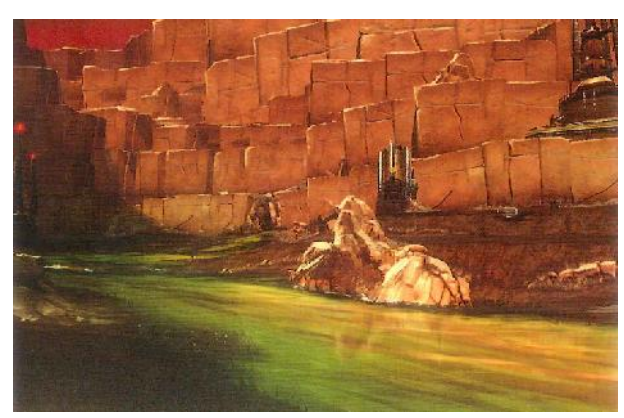
Después que la República abandonó los primeros intentos de colonizar Quesh, un equipo de investigación fue enviado: a estudiar la atmósfera del planeta. Tomando una muestra de la sustancia tóxica, el quimico Bardian Aelto de la Republica; hizo un descubrimiento fundamental: las sutancias quimicas potentes de Quesh compartian muchas semejanzas con una sustancia quimica encontrada en las capsulas suprarrenales de calidad

superior. Con el refinamiento apropiado, el Veneno de Quesh podría ser usado para acelerar el tiempo de respuesta, agudeza mental y recuperación física de los soldados de la República.

ENVENENAMIENTO DE QUESH

Cientos de años antes que la Republica descubriera Quesh, una serie de violentos terremotos agrietaron el planeta abierto. Una sustancia vil tóxica sangró desde el suelo envenenado la atmósfera. Conocido como venenit queshaaga, la forma más pura de la bilis del planeta es un veneno potente y mortal que rápidamente acabó con la mayoría de las especies de Quesh.

El planeta ahora está más contaminado y tóxico que nunca. La respiracion con máscaras y trajes especiales protegen a los trabajadores de los efectos más letales del veneno. Sin embargo, varios mineros se quejaron de "fiebre del Veneno", que condujo a los médicos de la República a sospechar que las toxinas podian ser absorbidas por la piel expuesta. Vcunas fueron rapidamente desarrolladas para inocular la población contra el veneno nocivo.



Ríos venenosas del veneno toxico de Quesh fluyen de las grietas y minas recién excavadas.

COMPAÑEROS EXTRAÑOS

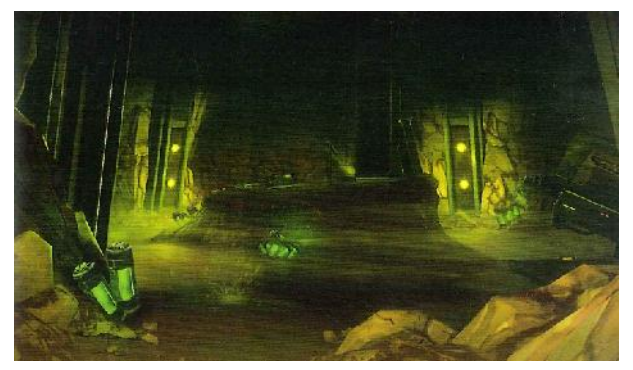
Aunque la República controla la mineria del Veneno de Quesh, esta no habría llegado a dominar las técnicas necesarias para refinar la sustancia quimica para su uso en las capsulas suprarrenales. Para solucionar este problema, la República se dirigió a los maestros: el Cartel Hutt. Tentados por las riquezas de la República, tres familias Hutts violaron la estricta neutralidad del Cártel para dirigir en secreto la refinería del Veneno Quesh de la República. Mientras sus científicos de Selkath trabajaron duro en el producto químico tóxico, Braga, Portho y Jeelta el Hutt se revolcaron en su nueva riqueza descubierta en medio de la miseria envenenada de Quesh.



Un Palacio Hutt, una de las muchas oficinas centrales de las tres familias, se eleva por encima del horizonte del contaminado Quesh.

MINERÍA TÓXICA

Los primeros intentos de extraer el Veneno de Quesh fueron increíblemente peligrosos. La sustancia quimica inundó las minas y enveneno a los trabajadores. Como la vacuna anti-toxina se hizo más potente, la República traslado contratistas independientes a Quesh y les ofreció cantidades exorbitantes de créditos para extraer la sustancia química.



Para los mineros en Quesh, la vida no es fácil. Aunque la República supervisa las operaciones mineras, las minas individuales son operadas por contratistas. Los mineros están motivados por un deber patriotico de ayudar a la República a prepararse para la próxima guerra contra el Imperio, y el sueño de ahorrar suficientes creditos para comprar sus contratos y escapar de Quesh.

Los gases tóxicos inundan una mina del Veneno de Quesh. Los trabajadores son obligados a llevar máscaras de respiración para prevenir la inhalación de vapores mortales.

BELSAVIS

Los peores criminales y despotas de la galaxia fueron encarcelados en Belsavis durante eones. Ahora el Imperio ha liberado estos monstruos para aterrorizar la República una vez más.

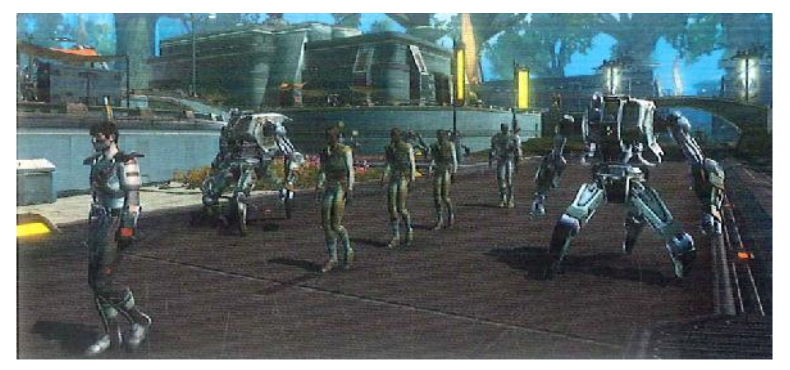
EL IMPERIO INFINITO RAKATA, UNA DE LAS CIVILIZACIONES más poderosas en dominar alguna vez la galaxia, construyo una prisión elaborada en Belsavis hace más de 20.000 años. El objetivo de los Rakata no solo fue contener las amenazas para su superioridad, sino también para almacenar tecnología que cambiaria la galaxia por su potencial en su uso posterior. Bóvedas inexpugnables elaboradas fueron construidas por todo el planeta para contener dispositivos peligrosos y presos de casa.

"Nadie se va de Belsavis. Ni prisioneros, ni guardias. Todos servimos a cadena perpetua". Kay Cavarat, Marshall de la Republica

La República finalmente uso Belsavis para alojar sus propios prisioneros, incluyendo miles de Imperiales y Sith capturados durante la Gran Guerra. Cuando el Imperio finalmente descubrió Belsavis, envió una fuerza de invasión para liberar a todos los presos del planeta. El caos y la guerra resultante han desatado terribles fuerzas que nunca debieron haber sido perturbadas.

UNA NUEVA POBLACIÓN DE ESCORIA Y VILLANÍA

Mientras que la pena de muerte fue abolida hace tiempo como inhumana, ciertos criminales siempre han resistido la rehabilitación y el confinamiento. Después que el asesino profesional Gravish Tahane escapó de prisión por quinta vez, estaba claro para la República que necesitaba un nuevo lugar de confinamiento para sus peores delincuentes. El Consejo de Seguridad del Senado miró a los Rakata en busca de inspiración y eligió Belsavis como la solución.



Fuerzas de seguridad de la República escoltan condenados miembros del "Poder Hecaya" un grupo anarquista a sus celdas.

La Republica combino las bovedas Rakata existentes con mejoras de tecnologia avanzada en seguridad transformando Belsavis en el complejo carcelario ultimo. Las peores amenazas de la galaxia fueron retiradas del espacio civilizado para siempre y negada cualquier esperanza de fuga. Durante décadas, una civilización única de criminales y sus descendientes se desarrolló en Belsavis.



LA SUPERFICIE La principal población de la República está ubicada en los valles idílicos de la superficie del planeta, haciendo de Belsavis el más bonito y más engañosa prisión en la galaxia. El paisaje tiene un efecto calmante sobre ciertos prisioneros.

CUADRO DE DATOS: BELSAVIS
AFILIACIÓN: República (antes Imperio Infinito Rakata)
GOBIERNO: Guardias carcelarios respónsables sólo ante el Senado Consejo de Seguridad
POBLACIÓN ESTIMADA (ANTES DE LA INVASIÓN): 10.700 empleados y 205.800 prisioneros (sin incluir bóvedas Rakata sin abrir)
RESIDENTES NOTABLES: Los Maestro de l Temor, Nyranos, Ivory, el Razer Mundial, Escorpio, Hallow Voz
DATOS CLAVE: El doctor Nasan Godera paso cuatro años en el planeta estudiando la antigua tecnología Rakata antes de iniciar la iniciativa de la superarma de la República; De acuerdo con la SIS Orden J-V326-0987P, los descendientes de prisioneros nacidos en Belsavis no pueden emigrar fuera del planeta

DESCUBRIMIENTO DE LA REPÚBLICA Y LA OCULTACION

Milenios después que los Rakata se había desvanecido de la memoria galáctica, exploradores de la República encontraron Belsavis en el apojeo de una edad de hielo por todo el planeta. Los exploradores que investigaron pequeñas zonas tropicales que punteaban con la superficie congelada descubrieron una bóveda Rakata y por accidente desataron una bestia horrible que estaba atrapada dentro. Los arqueólogos de la República pronto comprobaron que habian especies enteras conservadas intactas dentro de las bóvedas por dispositivos de soporte de vida arcanos Rakata.

El Consejo Jedi percibió las graves amenazas que planteaban estas bóvedas dentro y recomendó que la República pusiera en cuarentena Belsavis. El gobierno de la República envió equipos de



especialistas en seguridad como asentamientos permanentes, donde ellos garantizarian que las bóvedas nunca serian abiertas de nuevo. Durante años, generaciones enteras de guardias valientes vivíeron en Belsavis, como guardianes de los secretos antiguos terrorificos y de poder inimaginable.

La actividad volcánica cerca de la superficie de Belsavis crea zonas subtropicales calientes en medio del hielo de cubre el planeta.

RUPTURA CARCELARIA PLANETARIA

La República duplicó la población de Belsavis durante la Gran Guerra, envíando soldados Imperiales capturados y Lores Sith a vivir entre los criminales existentes del planeta. Después del Tratado de Coruscant, funcionarios corruptos de la República explotaron prisioneros de guerra enemigos en Belsavis para la inteligencia militar. Los rumores de experimentos ilegales fueron suprimidos antes de que pudieran llegar a oídos sensibles.



La nueva guerra contra el Imperio ha obligado a la República de desviar recursos que se mantenían ocultos en Belsavis. Inevitablemente, el planeta prisión y su población han sido descubiertos por el Imperio. Equipos de asalto imperial han aterrizado en Belsavis y han comenzado a liberar a los prisioneros, provocando tumultos a gran escala que sumergen el planeta en la anarquía.

Saboteadores Imperiales rompieron una sección de cuatro metros espesor de la prisión con detonadores térmicos.



ESCAPE DE LOS ESH-KHA

La mayor amenaza que los Rakata alguna vez enfrentaron fueron los Esh-kha. Esta raza de guerreros implacables casi conquistó la galaxia hace milenios. Le tomó cada trozo de la tecnología del arsenal Rakata poder someterlos. En un movimiento sorprendente, los Rakata optaron por conservar la especie entera en cámaras de estasis en Belsavis en lugar de exterminarlos. Invasores Imperiales ahora han liberado accidentalmente los Esh-kha, soltando un enemigo furioso.

Guerreros escapados Esh-kha reclamaron su antiguo armamento y equipo aplastando rapidamente la República y las fuerzas Imperiales.

BELSAVIS: CONFINAMIENTO MAXIMO

Algo se agita en las bóvedas más profundas de Belsavis. Sintiendo la oportunidad, los internos monstruosos tratan de escapar de las profundidades de pesadilla del planeta.

LOS RAKATA GASTARON MILENIOS TRANSFORMANDO BELSAVIS en una prisión inevitable. La tecnología detrás de sus bóvedas inexpugnables sigue siendo un misterio para los científicos de la República, incluso después de siglos de estudio. Sin embargo, en el tiempo transcurrido desde que la República construyó sus propias instalaciones de contención, sus ingenieros han aumentado enormemente las medidad preventivas existentes Rakata.

Los presos que tontamente contemplan escapar de Belsavis deben enfrentar una rejilla de vigilancia avanzada, los guardianes mejor entrenados de la galaxia, y un ejército de droides de seguridad que patrullan todo el día. La prisión es un vasto complejo de multiples capas con una fuerza de seguridad cada vez mas estecha, y los peores prisioneros en lo mas profundo viajando en ella.



BOVEDAS RAKATA El Imperio Infinito Rakata dejó numerosas entradas de presagio entre sus bovedas subterraneas antiguas. Sólo una fracción han sido catalogadas y exploradas.

MINIMA SEGURIDAD: "LA ZONA DE REAJUSTE"

En una prisión como Belsavis, el concepto de Minima Seguridad es relativo. Los reclusos de esta sección tienen todos los delitos violentos atroces cometidos que van desde el robo a mano armada a los asesinatos en masa. Se agrupan principalmente debido a que poseen fisiología similar con los humanos. Esto hace que sean facilmente supervisados y restringidos a través de medios convencionales. Se espera que los reclusos en Minima Seguridad realicen el trabajo y asistan a la orientacion, de ahí el apodo de "zona de reajuste". Cuando el Imperio invadió Belsavis, liberó



grandes poblaciones de esta sección. Los prisioneros se amotinaron ahora, contra los internos rehabilitados atrapados entre pandillas violentas y guardianes desesperados por restaurar el orden.

Se espera que los prisioneros puedan servir como mano de obra agrícola, suministrando alimento cultivado natural para todos.

ALTA SEGURIDAD Y LOS EXPERIMENTOS DE DOMINACIÓN

Ciertas especies de prisioneros requieren alojamientos adaptados a sus necesidades biológicas únicas. Otros tienen culturas tan ajenas para los forasteros que colocarlos juntos invita al conflicto inmediato. La sección de Alta Seguridad alberga estos prisioneros "casos especiales", junto con los individuos mas violentos que deben ser mantenidos en confinamiento solitario.



La República también mantiene iniciativas de investigación científica aquí. Aunque la mayoría de los proyectos son benignos, algunos funcionarios corruptos han establecido una arena de batallas ilegales llamados los Experimentos de Dominacion. Varias especies de prisioneros luchan entre sí en escenarios de combate controlados para evaluar sus capacidades militares. Los ganadores reciben una mejor comida y provisiones; los perdedores son depositados en el sistema de reciclaje de la biomasa.

Decenas de centinelas de la República fuertemente armados patrullan en formacion de escuadrones militares.

MAXIMA SEGURIDAD

Los cambiadores de forma, cyborgs, y sensibles a la Fuerza son algunos de los prisioneros más difíciles de contener. Son, naturalmente, armados y peligrosos siempre. La sección de Máxima Seguridad alberga estos internos de élite en bloques de celulas especialmente construidas, muchas de las cuales incorporan tecnología Rakata.

Los Maestros del Temor, Lores Sith terroríficos de poder incalculable, fueron contenidos primero en Máxima Seguridad. El trauma psíquico que los Sith infligieron en los prisioneros cercanos causó tantas muertes que estos tuvieron que vaciar cada célula en un radio de 300 metros alrededor de



ellos. Después de eso, los Maestros del Temor fueron dados inconsciente y movidos lejos de otros prisioneros.

Los internos más peligrosos son contenidos en crio-tanques en el interior inconscientes para proteger a los otros prisioneros.

LA TUMBA

Los niveles más profundos de la prision de Belsavis fueron construidos por el Imperio Infinito Rakata hace casi 20.000 años. Esta región es el sueño de un arqueólogo y la pesadilla de un guardian carcelario. La civilización Rakata fue poderosa sin medida; las amenazas que ellos procuraron contener en esta prisión superaron algo del cual la República no esta preparada actualmente para enfrentar.

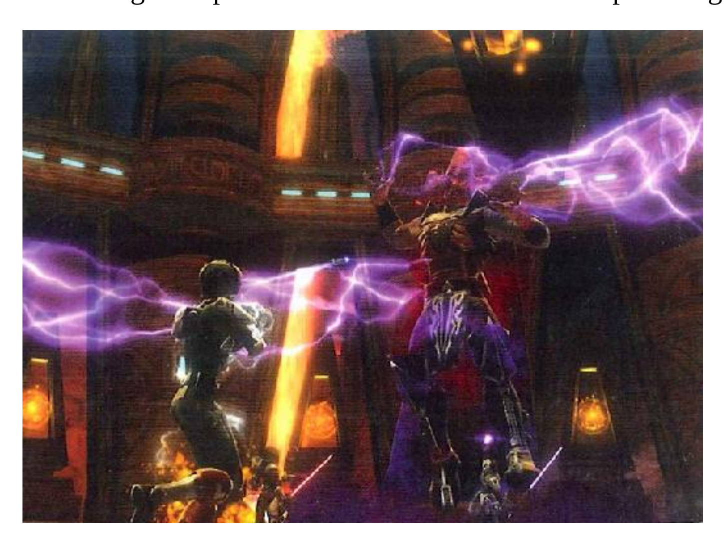


En efecto, la palabra “tumba” es engañoso. Todo lo sostenido en esta seccion permanece en éxtasis perfecto, conservado para siempre por la tecnología Rakata. Si cualquiera de estos horrores olvidados despierta y escapa, significaría una muerte segura por la galaxia.

Los arquitectos Rakata que construyeron Belsavis aprovecharon la energía geotérmica del planeta para impulsar su tecnología arcana.

LA BOVEDA DE LA ETERNIDAD

Como la guerra por controlar Belsavis alcanzo un punto álgido, el Imperio envío oleadas de bombarderos para destruir las posiciones militares de la República. Uno de estos bombarderos expuso una bóveda cavernosa Rakata enterrada bajo toneladas de tierra hace mucho tiempo para impedir a su habitante que alguna vez escapara. El gran mal contenido en el centro de la Boveda de la Eternidad es un señor de la guerra Rakata que usa la Fuerza que una vez trajo Korriban de rodillas. Ahora, el déspota conocido como "El Unico Infernal" tiene la intención de conquistar una galaxia que le ha olvidado.



El Rakata conocido como El Unico Infernal es un ser de poder aterrador, amenazando a Jedi y Sith por igual.

VOSS

Un planeta distante de visionarios, curanderos y guerreros expertos en tecnología, los misterios de Voss han dibujado tanto el Imperio como la República.

VOSS ES UN MUNDO REMOTO SÓLO DESCUBIERTO RECIENTEMENTE por la mayor galaxia. Es el hogar de dos especies, encerradAs en una guerra eterna. El pueblo de Voss son visionarios, curanderos, y comandos expertos, que viven en una sola ciudad en lo alto de una montaña sagrada. Luchan salvajemente, contra el tecnológicamente avanzado Gormak, que puebla gran parte del planeta. Los Gormak desprecian a los Voss, y trabajar en el perfeccionamiento de máquinas de guerra y ciberbestias para borrar cada rastro de Voss del planeta.

"El cielo cambia. Rabia de guerra. Estaciones pasan. Voss mueren. Voss permanecen". Rasan-Je, Voss Mistico

Los Voss han sobrevivido en parte debido a la sabiduría de sus Misticso sensibles a la Fuerza: visionarios que pueden predecir el futuro con precisión perfecta y curanderos que pueden curar cualquier enfermedad o herida. Cuando los Voss fueron descubiertos, el Imperio intentó conquistarlos, sólo para para que su flota fuera destruida a fondo y de forma inexplicable.

Castigado, el Imperio se conformó con un enfoque más diplomático. En la actualidad hay embajadas Imperiales y de la República en la capital de Voss, Voss-Ka, mientras ambas facciones compiten por una lealtad. Aunque Voss-Ka parece tranquilo, todo el mundo entiende que está en juego: quienquiera que se alie con Voss puede ganar la galaxia.



LA TORRE DE LA PROFECÍA La sede de los líderes Voss, y los Místicos Voss y sus intérpretes, la Torre de la Profecía es el corazón de la cultura y el gobierno Voss. Los que suben la colina buscando sabiduría puede encontrar respuestas o pueden partir con mas preguntas de las que habían llegado.

CUADRO DE DATOS: VOSS
LEALTAD: Neutral

ESTADO: Mundo hogar del Voss y el Gormak, tanto el Imperio como la República están haciendo gestiones diplomáticas
HABITANTES: Voss, Gormak
DATOS CLAVE: Voss es uno de los planetas raros que el Imperio ha tratado de ganar por la diplomacia en lugar de la fuerza
LUGARES NOTABLES: Voss-Ka, el Santuario de la Curación, Gorma-Koss, las Tierras de Pesadilla

MISTICOS Y CHAMANES



Muchos visitantes de Voss buscan el consejo de los Místicos Voss. Estos poderosos sensibles a la Fuerza tienen visiones durante la meditación o la contemplación, que luego son descifrados con cuidado por intérpretes capacitados. La visión de ningun Mistico ha estado incorrecta alguna vez, aunque la interpretación es difícil, y se ha sabido que toma años.

Los Gormak no tienen Místicos. La Fuerza, según ellos, es "algo Voss", y no es tolerada. En cambio cambio ellos tienen Chamanes, ingeniero sacerdotes cuya experiencia con las máquinas es impresionante incluso entre otro Gormak. Los Chamanes son muy respetados: y los Gormak buscan su consejo, ya que confiar sus vidas a los talentos mecanicos de sus Chamanes.

Un Mistico Voss trae los detalles de su visión a los intérpretes para el estudio cuidadoso.

HISTORIA ANTIGUA



El Voss se encoge ante la historia antigua de su planeta, afirmando que el "Voss es Voss". Pero los exploradores han encontrado ruinas esparcidas a traves del paramo, lo que indica que los Voss estaban en gran medida establecidos en los ultimos siglos. Los Gormak habitualmente evitan estas ruinas. Tristemente, más allá de unos pocos artefactos rotos, poco ha sobrevivido. En las inscripciónes más intactas se puede leer "Nuestra iluminación se ha convertido en su carga", pero la traducción es fuertemente disputada.

Las ruinas misteriosas todavia estan en pie entre los bosques de Voss, insinuando una historia perdida en el tiempo.

SANTUARIO DE LA CURACION

No todos los Místicos son profetas. Algunos sobresalen en el arte de la curacion, usando rituales misteriosos que pueden curar cualquier enfermedad o curar cualquier herida. Estos curanderos Místicos habitan en el Santuario de la Curación, el único edificio Voss fuera de Voss-Ka. Aquí, atienden a cualquier peregrinos que este suficientemente desesperado como para arriesgar el viaje.



El Santuario también es el hogar de los juicios, pruebas físicas y espirituales de los Místicos. No Voss son ocasionalmente permitidos intentar los juicios; se dice que los que tienen éxito pueden vislumbrar el futuro como los Místicos lo hacen. Los Voss admiran los forasteros que se arriesgan en los juicios, pero el éxito es raro. La mayoría que participa en los juicios no son vistos de nuevo.

Los braseros iluminan el camino a lo largo del Santuario de Curación para los peregrinos, comandos, y buscadores que participan en los Juicios famosos.

VOSS-KA

La ciudad aislada de Voss-Ka es un baluarte de tranquilidad donde trabajan los Tres Voss, como comandos, y consultando con sus Místicos. El Imperio envió un crucero de batalla para invadir Voss-Ka y esclavizar a su pueblo, pero el buque explotó en la órbita. Ninguna explicación ha sido dada alguna vez; los Voss dice solamente: "Debia ser".



Hoy en día, todos los forasteros, tanto Imperiales como de la República, se encuentra dentro del Enclave extranjero, un distrito de Voss-Ka ahora lleno de embajadores y comerciantes. En otras partes de Voss-Ka, los que buscan direccion suben a la Torre de la Profecía, donde los Tres, los líderes de Voss, manejan el gobierno cotidiano. La torre también alberga los Misticos proféticos, cuya direccion es el corazón de la sociedad Voss.

La oficina del Senado de la República Evran es una de varias estructuras en el enclave extranjero construido para dar la bienvenida a los visitantes de otros mundos.

VOSS: PROFECÍAS DE GUERRA

Tanto peligroso como hermoso, los valles, montañas y las Tierras de Pesadilla de Voss esconden tantos secretos como su pueblo enigmático.

LEJOS DE LA SEGURIDAD DE VOSS-KA ESTAN LAS SELVAS PELIGROSAS de Voss. Gormak tribales, agresivos, y tecnológicamente avanzados cazan por el salvamento y la guerra contra las especies Voss. Unidos por un nuevo líder, los Gormak centran su destreza tecnológica en purgar a los Voss de su mundo hogar. Pero incluso los Gormak no viajan lo suficiente para ver la corrupción que se extiende por las tierras lejanas de su asentamiento capital una region oscura y enroscada que los Gorma-Koss llaman las Tierras de Pesadilla.

GORMA-KOSS

Traducido el "Reino de Gormak" en el viejo lenguaje Voss, Gorma-Koss es la capital tribal de la especie Gormak. Este asentamiento en expansión alberga decenas de miles de Gormak así como sus más impresionantes logros tecnológicos, todos los cuales están fuertemente defendidos por cañones de asalto mortales y otras máquinas de guerra. Durante siglos, la Gormak sólo sobrevivieron en



tribus dispares esparcidas por las tierras salvajes de Voss, pero bajo la dirección de un guerrero llamado Jokull, los Gormak ahora unidos consolidar su poder en su sede de Gorma-Koss.

Cañones masivos defienden la ciudad Gormak capital de Gorma-Koss.



EL GORMAK

Los Gormak son una especie feroz, tribal quienes libran una guerra eterna contra sus rivales y vecinos, los Voss. Conducidos por su rey, Jokull, el uso Gormak de salvamento y su genio tecnológico para construir máquinas de guerra temibles. Con su superioridad numérica y ventajas tecnológicas, una victoria Gormak parece inevitable.

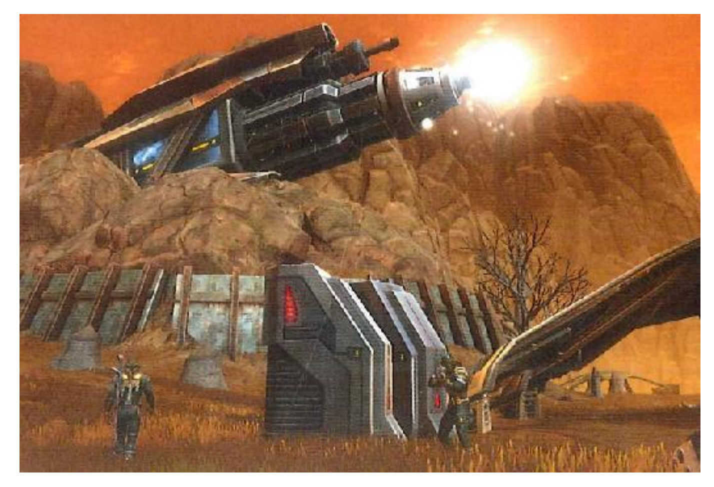
Un guerrero Gormak está preparado para defender su tribu y agredir a los Voss.



TORCIDO POR LA CORRUPCIÓN Los bosques de maleza de las Tierras de Pesadilla están deformadas por una oscuridad misteriosa que se extiende como una plaga a traves de la tierra, la vida vegetal y el envenenamiento rompen las mentes de todos los que entran.

GUERRA SIN FIN

Los Gormak están más cerca que nunca de destruir a los Voss. Su poderoso rey ha unido a muchas tribus en el asentamiento masivo de Gorma-Koss. Aquí, los Chamanes Gormak han equipado las bestias nativas Voss, mawvorrs, shaclaws y vorantikus, con tecnología cibernética, creando



mortales ciberbestias para combatir a los Voss. Los comandos Voss han informado de ver un cañon masivo, cuyo poder unico de fuego puede destruir Voss-Ka.

El cañón Gormak se abalanza, preparándose para desatar su poder devastador en Voss en su ciudad pacífica de Voss-Ka.

LAS TIERRAS PESADILLA



Informes escalofriantes han alcanzado a exploradores de visitar una región extraña, corrompida cuya maldad parece estar extendiéndose. Estas llamadas Tierras de Pesadilla están llenas de bestias monstruosas, nieblas enfermizas y ruinas extrañas cuyos orígenes se han perdido en el tiempo. Los que entran en las Tierras de Pesadilla se buelven locos y vagan por los bosques, atacando incluso sus amigos más cercanos. Los Místicos han tratado de curar las Tierras de Pesadilla, pero sus esfuerzos han sido en vano. La corrupción parece estar centrada en el Corazón Oscuro, una ruina sellada que dice ser la estructura más antigua del planeta.

Una fuerza misteriosa de energía oscura emana de las ruinas retorcidas en el Corazón Oscuro.

BUQUES ESTELARES GORMAK

Los Gormak tecnológicamente avanzados han construido innumerables máquinas de guerra, pero su conflicto implacable contra los Voss les ha distraído de sus aspiraciones del vuelo espacial. Ahora, bajo la dirección de su nuevo líder, los Gormak han comenzado a salvar el equipo del Imperio y la República para construir un buque estelar capaz del vuelo interestelar. Este buque está destinado a liberar a los belicosos Gormak de los Voss y marcar el comienzo a una nueva era.



Chamanes Gormak trabajan dia y noche perfeccionando su primer buque estelar.

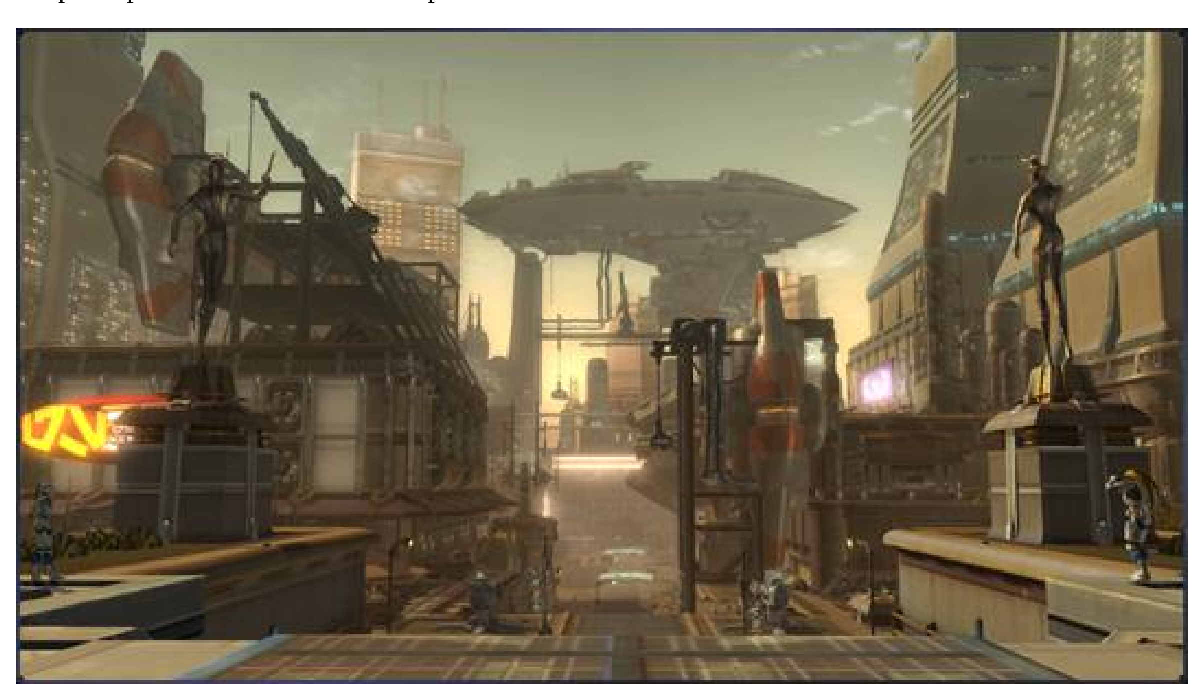
CORELLIA

El hogar de carpintero de buques, exploradores, comerciantes y pícaros, Corellia es un mundo emprendedor desgarrado por traición y de la guerra.

TAN FAMOSO COMO INFAME, CORELLIA HA SIDO DURANTE mucho tiempo un mundo donde el beneficio y el ingenio a reinado. El mundo es hogar de astilleros, fábricas, comporaciones y artesanos, pero su exportación más notable es su propio pueblo. Los Corellianos son reconocidos por su amor a los viajes espaciales, y pueden ser encontrados sirviendo en buques estelares en todos los rincones de la galaxia. Esto les ha hecho un accesorio importante en el comercio, la exploración y la guerra desde antes de la fundación de la propia República.

"Ponga un piloto Corelliano en un buque Corelliano, y el resto se hará cargo de sí mismo". Capitán Phaeris, especialista transportista independiente

El pasado antiguo de Corellia es un misterio. Ni siquiera es claro cómo los humanos llegaron a este planeta, con algunos historiadores insistiendo en que Corellia, no Coruscant, es mundo hogar de la especie. Lo que está claro es que los Corellianos estaban entre los primeros seres en explorar la galaxia y desarrollar la tecnología del hiperimpulsor. Como sus exploraciones se expandieron, los Corellianos entraron en contacto con Coruscant, Duro, y varios otros mundos que se convirtieron en los principales fundadores de la República Galáctica.



INDUSTRIA EN PELIGRO Las extensas compañias de construcción naval de Corellia son clave para el esfuerzo de guerra de la República. Esto ha hecho que los astilleros del planeta sean un objetivo principal de las fuerzas Imperiales.

Sin embargo, a pesar de su importancia histórica en el desarrollo de la sociedad galáctica, Corellia ha luchado durante mucho tiempo con altos índices de delincuencia entre su población. Los crímenes violentos son relativamente raros, pero el robo, contrabando, extorsión y el soborno son elementos comunes en la vida Corelliana. Recientemente, esta corrupción endémica casi llevó a la destrucción total del planeta. Un grupo de funcionarios del gobierno hizo tratos secretos para

permitir al Imperio Sith poder invadir y conquistar su mundo prácticamente en toda una noche. La rebelión pública y una venganza rapida de la República han desafiado las fuerzas de ocupación Imperiales, pero el planeta todavia sigue sumido por el combate abierto.

CUADRO DE DATOS: CORELLIA
LEALTAD: República
ESTADO: El mayor campo de batalla de la República y las fuerzas Imperiales
TERRENO: Bosques, montañas, llanuras urbanas
DATOS CLAVE: Hogar principal de los astillero de la República, extensos distritos fabriles y principales bases de mando estratégico
LUGARES NOTABLES: Ciudad Corona, el Bastión, Tuneles Selonianos, Enclave Jedi Verde

CRECIMIENTO DE LA REPÚBLICA

A medida que la República se expandió, los Corellianos continuaron explorando lo desconocido, con el tiempo descubriendo y colonizando docenas de mundos. Corellia en si misma prosperó en gran medida, siempre con un suministro continuo de buques, pilotos, y productos manufacturados necesarios para ampliar la República. Legítimos o de otra parte, los negocios en Corellia estaba en auge.

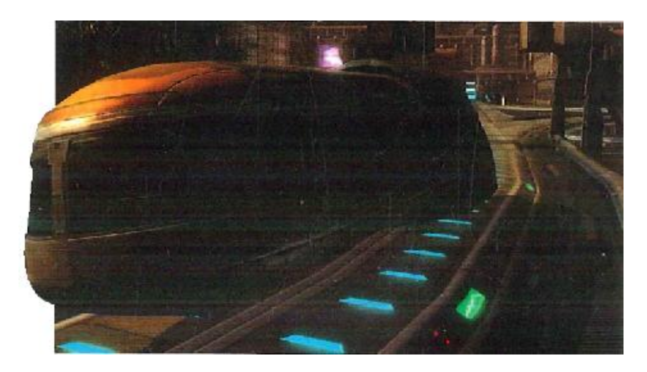
A la hora de la Gran Guerra, Corellia fue uno de los mundos más importantes e influyentes de la República y un patrocinador clave del esfuerzo de la guerra contra el Imperio. Los buques de guerra Corellianos formaron la mayor parte de las flotas de la República, y los militares Corellianos fueron responsables de muchas de las victorias de la República durante la guerra. El planeta en sí mismo fue en gran parte intocado por los enfrentamientos, asegurando que su importancia económica y política sólo creciera en las secuelas de la guerra.



Los buques estelares Corellianos forman la columna vertebral de la flota de la República.

TRANVIA DE COHETE

Muchas ciudades en Corellia confían en las redes pistas de tranvía para transportar a los peatones de un distrito a otro. Conocidos como "tranvías de cohete", debido a sus motores de alta velocidad, estos sistemas de tránsito se han convertido en un recurso estratégico clave en la batalla por el control del planeta. Desde que la ocupación Imperial trajo la guerra a Corellia, tranvías fuera de servicio y carriles dañados han paralizado el flujo de suministros y refuerzos varando distritos de ciudades enteras.



Millones de residentes dependen de la red de tranvías de cohete para viajar a través de Corellia.

TRAICIÓN DEL GOBIERNO

Por desgracia, las fuerzas del Imperio no escatimaron a Corellia para siempre, y al final, fue el propio gobierno Corelliano quien invito la guerra a su planeta. Esperando transformar sus puestos en citas de toda la vida, la mayoría de miembros del Consejo Corelliano acordaron un tratado secreto con el Imperio Sith. Las tropas Imperiales invadieron el control vigente agarrandolos en un parpadeo de ojos. Pero al contrario de las promesas de los concejales, el pueblo de Corellia no dio la bienvenida a sus nuevos maestro pacíficamente. Una rebelión armada estalló de inmediato, encabezada por los oficiales de las fuerzas de seguridad Corelliana.

Cuando la República se enteró de la incursión del Imperio, cada recurso estuvo disponible para la liberacion de Corellia. El planeta se ha convertido en uno de los campos de batalla claves de la guerra renovada, con el resultado de la batalla probablemente determinando el curso de la guerra durante los proximos años.



Aerodeslizadores de la República vuelan velozmente entre los rascacielos altisimos de la Ciudad Corona.

CORELLIA: CIUDAD CORONA

La capital de Corellia, la Ciudad de Corona es una joya reluciente estropeada y casi destrozada, por el salvajismo de la guerra.

LOS MUCHOS DISTRITOS DE LA CIUDAD DE CORONA han sufrido una fuerte derrota desde la invasión reciente del Imperio. La ciudad que una vez fue una de las más prósperas de la República, pero con todos los dias más hogares y fábricas destruidas por ambos lados en su búsqueda de la victoria. Si la capital de Corellia sobrevive la guerra, su reconstruccion probablemente tomara muchos años.

DRALL BIBLIOTECARIOS

Los Drall bibliotecarios, estan situados en el distrito de Gobierno de la Ciudad de Corona, y tienen uno de los depositos mas extensos del conocimiento en toda la República. Los constructores de la biblioteca, Drall, son nativos de un planeta cercano que emigró a Corellia. Aunque los Drall ellos mismo sean pequeños de estatura, su biblioteca es todo menos, que archivos masivos que se extienden en decenas de subsótanos endurecidos. Cuando el Imperio invadió Corellia, los Drall abrieron su biblioteca como un puesto de mando improvisado para las fuerzas de la resistencia.

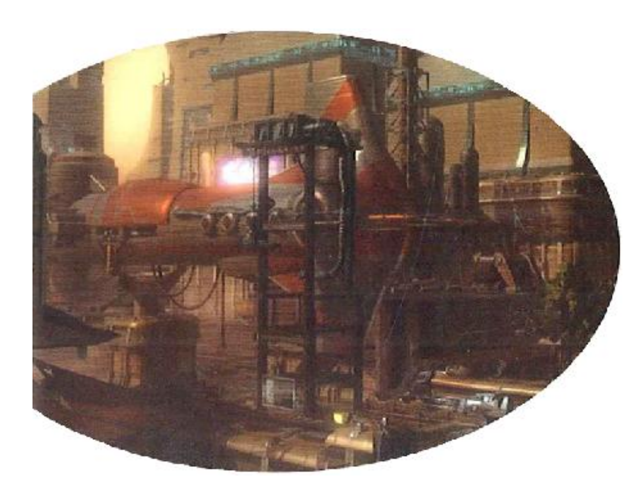


Los Drall bibliotecarios se encuentran entre lo mas respetados eruditos e historiadores de la República.



PARQUE AXIAL A pesar de su amor por las aventuras estelares y las ganancias beneficas, los Coreliianos todavía mantienen una profunda admiración de la naturaleza y el desierto. El Parque Axial es una expresión de esta, con cuatro tramos interconectados de prado natural y árboles.

ASTILLEROS CAMPOS DE EXPLOSION



Uno de los puertos espaciales más extensos en Corellia, los Astilleros Campos de Explosion son capaces de atender miles de barcos al día, así como construir docenas de buques de guerra a gran escala cada año. Muchos de los muelles de los astilleros han sido destrozado por los bombardeos Imperial, pero muchos más todavia estan en funcionamiento, garantizando que los buques de la República se queden en la lucha.

Muchos buques estelares permanecen en estados diversos de finalización dentro de los muelles de construcción de los Astilleros Campo de Explosion.

ISLAS DE INCORPORACION



Fuerzas Imperiales han incautado la sede corporativa, hoteles, y muchos otros edificios para sus propios objetivos.

La Corporacion de Ingenieria Corelliana, Czerka Corellia, y muchos otros conglomerados empresariales tienen su sede en el distrito de Islas de Incorporación. Cada una de estas oficinas centrales tiene su propia sede de complejo enorme, amurallado, con acceso superficial limitado estas son las "islas" que dan al distrito su nombre. Un puerto espacial de tecnologia avanzada permite a los visitantes de otros mundos acceso rápido a todas las islas, y ahora sirve como zona de aterrizaje principal del Imperio en el planeta.

ENCLAVE JEDI VERDE



El distrito de Gobierno histórico de la Ciudad Corona es el hogar de muchas estructuras hermosas, pero el Enclave Jedi Verde es sin duda el más inusual. La base de operaciones de una secta Jedi única que protege Corellia por encima de todo, el Enclave Jedi Verde ha existido durante siglos y mantiene conexiones solo tenues con la Orden Jedi principal. Los Jedi Verdes han participado en algunos de los enfrentamientos más duros contra las fuerzas de invasión del Imperio, y a pesar de sus fuertes bajas, éstos dedicados Jedi siguen luchando por la libertad de su mundo hogar.

Jedi Verdes sirven como asesores de confianza y comandantes de campaña entre la resistencia de Corellia.

TÚNELES SELONIANOS

Bajo las torres imponentes de la Ciudad de Corona, una metrópolis completamente subterránea ha sido construida en el curso de los siglos. Es el hogar de una colonia de Selonianos, inmigrantes mamíferos sensibles del planeta cercano Selonia, esta red de túneles se extiende a prácticamente todos los rincones de la ciudad, y hasta más allá. Aunque los Selonianos han mantenido sus tradiciones para sí mismos, sus relaciones con sus compañeros Corellianos han sido siempre sanas. Unas horas después de la invasión Imperial, los Selonianos colindaron con el movimiento de resistencia, y han usado activamente sus túneles para llevar a cabo incursiones guerrilleras en todas partes del conflicto.



Guerrilleros luchadores Selonianos han creado muchas bajas y son una seria amenaza para las fuerzas Imperiales.

ILUM

Un puesto avanzado sereno del Jedi se ha convertido en un campo de batalla salvaje en la guerra por el control galactico.

ANTES DE LA GRAN GUERRA, POCAS PERSONAS HABÍAN oído hablar del planeta Ilum. Un planeta de hielo casi sin vida, Ilum se encuentra profundamente en las Regiones Desconocidas, y ni siquiera aparece en la mayoría de cartas estelares. Sólo los miembros de la Orden Jedi sabían del mundo y su raro, recurso excepcional: Cristales Adegan. Los cristales se usados como un elemento clave en la construcción de sables de luz, por lo que no es de extrañar que el Jedi se instalara rápidamente en Ilum después de su descubrimiento hace 19 mil años. El Jedi incluso estableció un amplio templo en el planeta a pesar del ambiente aspero.

"El Jedi valora este mundo tan altamente como sí fuera Tython. Lo guardaremos de ellos a cualquier costo". Darth Arho, miembro del Consejo Oscuro

Creyendo que Ilum estaba oculto de forma segura en la oscuridad, los Jedi fueron tomados por sorpresa cuando una fuerza de ataque Imperial liderada por un poderoso Sith invadio el planeta y

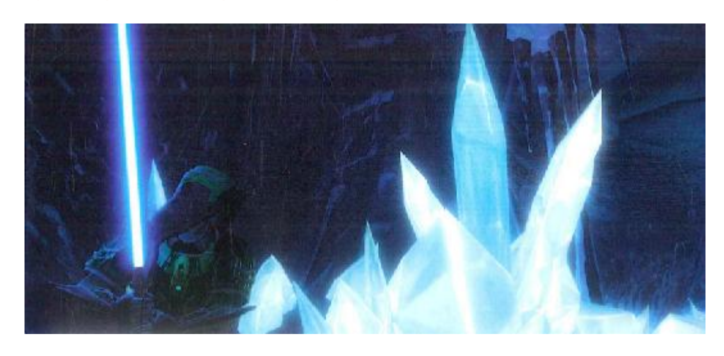
masacró a sus guardianes Jedi. Los Imperiales inmediatamente comenzaron a extraer los cristales Adegan al granel, miles de crecientes de ellos para su uso en una tecnología de encubrimiento recién desarrollada antes que la República pudiera montar un contraataque.



CAMPO DE BATALLA CONGELADO Las temperaturas bajo cero del Ilum son tan peligrosas tanto para la República y las tropas Imperiales como cualquier arma que una u otra facción pueda emplear. La congelación y la muerte por la exposición son riesgos constantes.

CUADRO DE DATOS: ILUM
LEALTAD: Disputada
ESTADO: Campo de batalla principal entre la República y las fuerzas Imperiales
TERRENO: Hielo, roca
DATOS CLAVE: Fuente clave de cristales del sable de luz, planeta sagrado del Jedi
LUGARES NOTABLES: Templo Ilum, Cuevas de cristal

CRISTALES ADEGAN



Generaciones de Jedi han usado cristales de Ilum para construir sus sables de luz personales.

Los sables de luz Jedi pueden ser creados usando diferentes tipos de cristales, pero pocos son tan buscados como los cristales Adegan que se encuentran en Ilum. Aunque el planeta no es la única fuente de estos cristales, ellos son más abundantes en Ilum que en cualquier otro sitio de la galaxia. Los cristales mismos tienen un vínculo especial con la Fuerza, concediendo al Jedi que los instala en su sable de luz una conexión única entre ellos mismos y su arma. Una investigación reciente realizada por el Imperio ha descubierto que los cristales Adegan también pueden servir de componente clave en una forma muy avanzada de tecnología de encubrimiento óptico.

Los vehículos y barcos equipados con esta tecnología puede operar completamente sin ser detectados, ofreciendo una ventaja decisiva para cualquiera que puede cosechar suficientes cristales para encubrir una fuerza militar significativa.



EL TEMPLO ILUM

Muchos Jedi han viajado a Ilum durante los siglos con el fin de construir sus sables de luz y meditar en la conexión única del planeta con la Fuerza. Ellos construyeron un gran templo para servir como un refugio seguro para estas peregrinaciones, tallandolo en la piedra sobre la boca de la mayor cueva de cristales del planeta. Durante muchos años, el Templo de Ilum fue considerado uno de los lugares más tranquilos y contemplativos en la galaxia. Pero desde la invasión del Imperio, sus una vez pasillos apacibles han sido destrozados y manchados con la sangre de Jedi y Sith por igual. Incluso si el Jedi puede tener éxito en la recuperación de su amado templo, la restauración de su antigua serenidad será un dasafio difícil.

Muchas de las tallas más antiguas del templo del Jedi han sido blanco de grupos de asalto Sith.

LA BATALLA POR ILUM

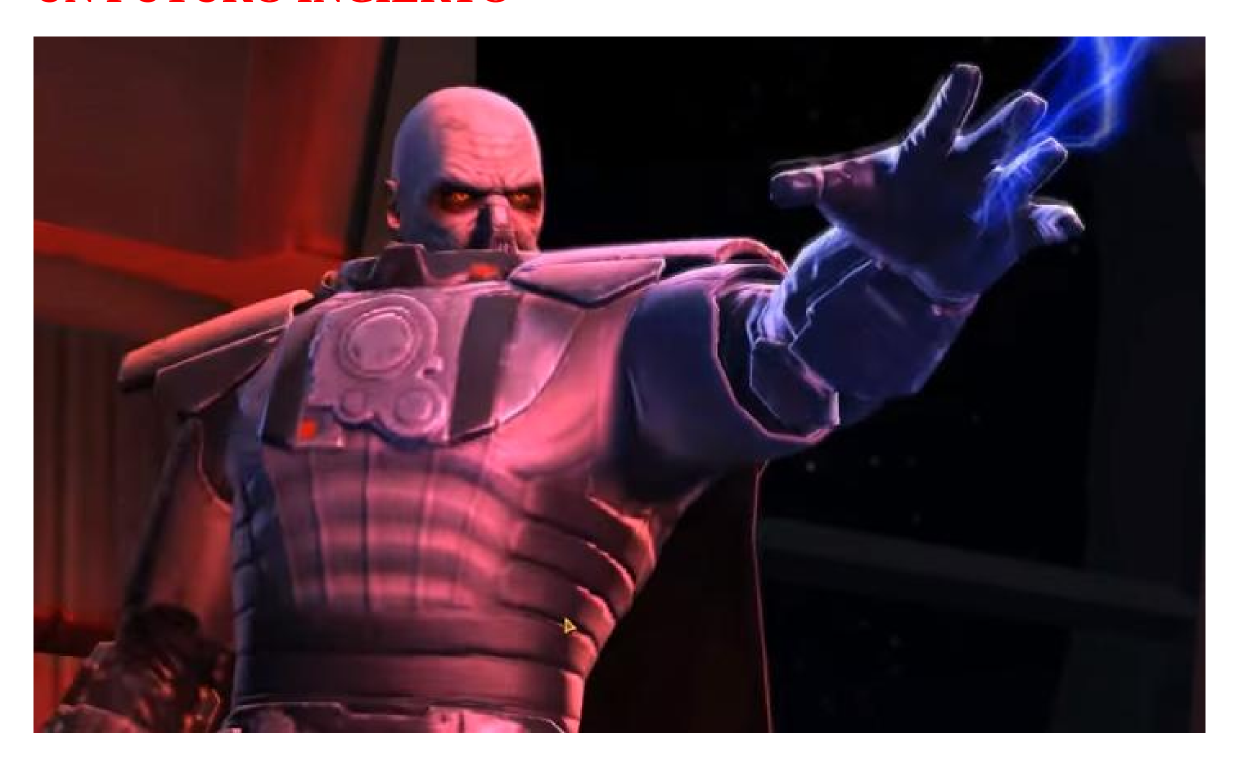
Tan pronto como la República se dio cuenta de todas las capacidades de la tecnología de encubrimiento que el Imperio había desarrollado usando cristales Adegan de Ilum, fuerzas extensas fueron movilizadas para salvar y volver a tomar el planeta lo más rápido posible. Tropas de especies adaptadas al frío de todas partes de la República fueron especialmente asignadas para la operación, usando sus ventajas físicas naturales para obtener rápidamente un punto de apoyo para las fuerzas de la República.



Pero los Imperiales no han renunciado a la lucha, ellos han destinando fuerzas enormes propias para asegurar que puedan juntar suficientes cristales Adegan para cambiar el rumbo de la guerra contra la República. Aunque muchas victorias decisivas han sido ganados por ambos lados, la batalla por Ilum todavía continúa.

Tropas de la República atacan una posición Imperial fuera del Templo Ilum.

UN FUTURO INCIERTO



CAMINO HACIA LA VICTORIA DE LA REPÚBLICA



La República tiene la ventaja en la guerra contra el Imperio. La esperanza y la confianza inspiran a millones despues de los triunfos claves y la derrota del **EMPERADOR SITH** por un equipo de ataque Jedi.

Para asegurar la victoria de la República, el **CANCILLER SUPREMO SARESH** supervisa personalmente el esfuerzo de guerra. Con encanto y pasión, ella reúne a las masas y promete limpiar el Imperio de la galaxia.



Por ordenes del **COMANDANTE SUPREMO JACE MALCOM**, las fuerzas armadas de la República emprenden una guerra decisiva contra el Imperio usando cada arma a su disposición.

Como la República marcha a la batalla, su lucha es reforzada por la Orden Jedi. Dirigida por la **GRAN MAESTRA SATELE SHAN**, los Jedi una vez más procuran defender la paz y limpiar la galaxia de la corrupción Sith.

Por primera vez desde que la guerra estalló, la victoria está a la vista. Dirigidos por líderes nuevos y viejos, la Republica lucha con fuerza renovada para derrotar al Imperio de una vez para siempre....

NUEVA ERA DEL IMPERIO



El Imperio Sith se recupera de su casi destrucción a manos de **MALGUS EL TRAIDOR**, el héroe de la guerra Imperial, una vez venerado. Mientras la rebelión de Malgus estalló en el fracaso, el fuego de su revolución sigue vivo.

La insatisfacción desenfrenada pudre el corazón del Imperio. Los líderes militares pierden la fe en su lucha. Lores Sith una vez unidos contra la República ahora abandonar el Imperio para emprender un golpe de estado audaz. Y en medio de 10 años, mundos Imperiales comienzan a caer ante la República.



A medida que el Imperio pierde su control sobre la galaxia, los rumores rabian sobre el asesinato del **EMPERADOR SITH**. La República celebra, pero los ciudadanos del Imperio solo saben que su líder supremo está ausente cuando mas lo necesitan.



Pero la esperanza sigue ardiendo en millones de corazones imperiales. **DARTH MARR** da un paso adelante de su asiento del Consejo Oscuro para dirigir el resurgimiento del Imperio. Los extranjeros se unen a las filas Imperiales, como Sith reconociendo la sabiduría de los ideales globales de Darth Malgus. Leales Sith y soldados patriotas luchan por repeler la República opresiva, no sabiendo que la clave para la victoria del Imperio está al alcance de la mano...

AGRADECIMIENTOS

RECONOCIMIENTOS DEL EDITOR:

Dorling Kindersley desea agradecer a Ligi John y Samuel Neha por la corrección de pruebas; Lindsay Kent por el índice; Dan Lockwood, Vicki Taylor y Tim Fitzpatrick por su ayuda editorial; y Keith Lowe por su asistencia en el diseño.

AGRADECIMIENTOS DE LOS AUTORES:

Este libro no habría sido posible sin el increíble trabajo, creatividad y la contribución de muchas personas talentosas. Los autores desean agradecer a Alexander Freed, Daniel Erickson, John Posavatz, James Ohlen, Rich Vogel, Ray Muzyka y Greg Zeschuk de BioWare; los escritores de Star Wars: La Antigua Republica; todo el equipo de BioWare Austin; Artes electrónicas; Lucasfilm y LucasArts; y Helen Murray por su editorial y equipo de diseño; y Doriing Kindersley por su orientación, apoyo y visión.

Tambien queremos dar las gracias a George Lucas, cuya creación de una grasa galaxia muy, muy lejana continúa inspirando y entreteniendo generaciones. Estamos muy agradecidos a la generosidad de Lucas, por permitirnos la emoción de contar historias en el universo de Star Wars.

Finalmente, deseamos agradecer a los admiradores de este libro que es para ustedes.

IAN:

Gracias a mi esposa Gina, por su constante amor y apoyo.

CHARLES:

Quiero agradecer a Elizabeth por su infinito amor y paciencia durante las muchas ultimas horas de la noche; Kirby, Gwen, y David, por una vida de apoyo; y Rob y Nick, que siempre han estado allí con sables de luz en la mano en cualquier momento que la galaxia necesita ser salvada.

HALL:

Quiero agradecer a mi esposa Ana e hija Margaret. Ellas gentilmente me permitieron correr en aventuras de escritura salvaje, seguras y con la certeza que por lo general vengo de nuevo a ellas en una sola pieza.

JOANNA:

Me gustaría agradecer a mis padres John y Joan, por amarme y apoyarme no importa lo que haga; y Rob, por hacer todo mejor.

ZACH:

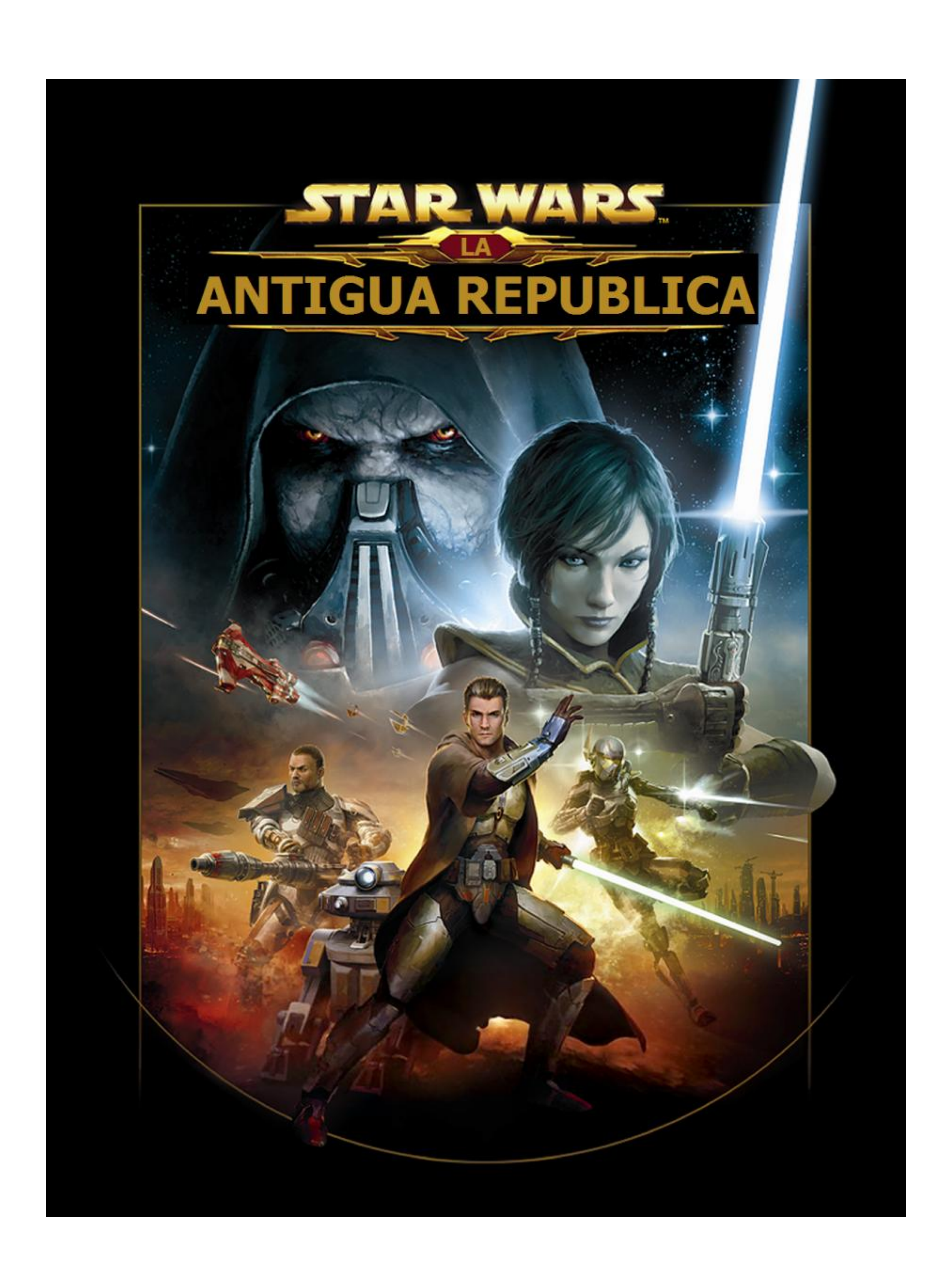
Steph, gracias por hacer que constantemente me pueda reír.

JAMES:

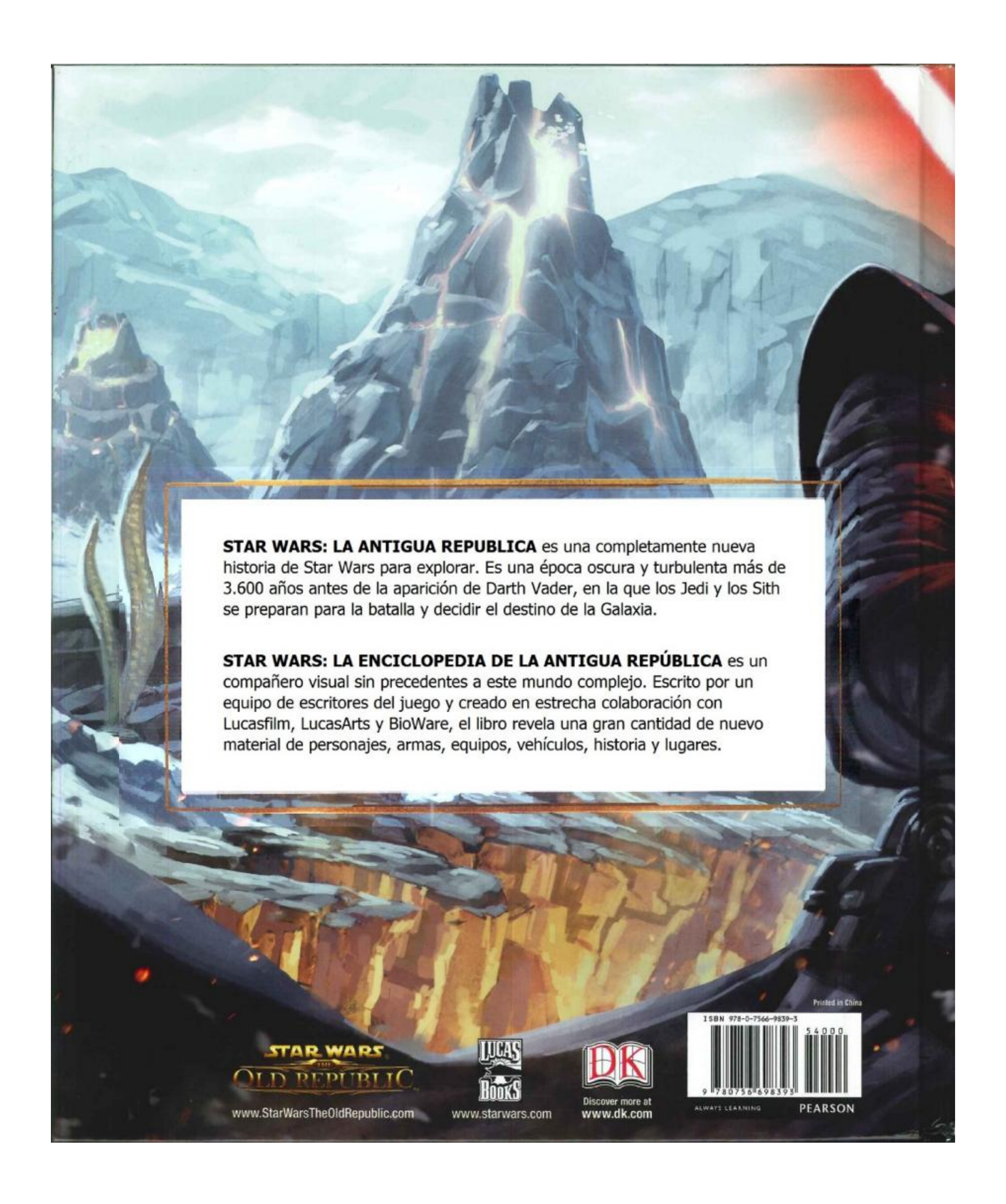
Para Kristen, cuya compasión, fuerza y unidad incansable han servido de una fuente interminable de inspiración.

AGRADECIMIENTOS LUCASFILM:

En Lucasfilm quisiera agradecer: LucasArts, Matthew Bishop, Hez Chorba, Rob Cowles, Marco Crescenti, Jeff Diaz, Matthew Fillbrandt, Anne Marie Hawkins, Orion Kellogg, Clay Norman, Douglas Reilly, Ryan Steiner, Jeff Terra, Derek Williams; en BioWare, Joanna Berry, Daniel Bunten, Jr., Cory Butler, Rob Chestney, Robin Khamsi.


STAR WARS
LA
ANTIGUA REPUBLICA




STAR WARS: LA ANTIGUA REPUBLICA es una completamente nueva historia de Star Wars para explorar. Es una época oscura y turbulenta más de 3.600 años antes de la aparición de Darth Vader, en la que los Jedi y los Sith se preparan para la batalla y decidir el destino de la Galaxia.
STAR WARS: LA ENCICLOPEDIA DE LA ANTIGUA REPÚBLICA es un compañero visual sin precedentes a este mundo complejo. Escrito por un equipo de escritores del juego y creado en estrecha colaboración con Lucasfilm, LucasArts y BioWare, el libro revela una gran cantidad de nuevo material de personajes, armas, equipos, vehículos, historia y lugares.
Printed in China
ISBN 978-0-7566-9839-3
54000
9 780756 698393
STAR WARS THE OLD REPUBLIC
www.StarWarsTheOldRepublic.com
LUCAS BOOKS
www.starwars.com
DK
Discover more at
www.dk.com
ALWAYS LEARNING
PEARSON